Конкурс для лучших пилотов Gran Turismo — стр. 1 • Итоги читательской лотереи — стр. 56



В ЛЮБОМ ПОЧТОВОМ ОТДЕЛЕНИИ ВЫ ВСЕГДА МОЖЕТЕ ПОДПИСАТЬСЯ НА ЖУРНАЛЫ

ИЗДАТЕЛЬСКОГО ДОМА

КОМПЬЮТЕРРА

ПОДПИШИСЬ И ВЫИГРАЙ 5 компьютеров AcerEntra 3000!



Все издания — в объединенном каталоге "Подписка–98"

5 таких компьютеров предоставленных фирмой Acer CIS Inc., и многие другие призы выиграют в августе подписчики "Домашнего компьютера". Но и подписчиков других журналов ждут не менее ценные призы. Условия розыгрышей призов публикуются в журналах.










КОМПЬЮТЕРРА — РЕЦЕПТЫ СЕТЕЙ! — стр. 81

32197
ЕЖЕНЕДЕЛЬНИК **"КОМПЬЮТЕРРА"**

Самые свежие новости мира современных компьютерных технологий. Тематические обзоры и оперативная информация. Только для подписчиков еженедельника розыгрыш ценных призов.

ИНФО БИЗНЕС — Дмитрий Лозинский: схватка с вирусом — Samsung изнутри — ViewSonic. Три года в России — стр. 159

42885
ЕЖЕНЕДЕЛЬНИК **"ИНФОБИЗНЕС"**

Бизнес–журнал, посвященный рынку интеллектуальных технологий: оперативное освещение новостей компьютерного рынка, теория и практика современного маркетинга и рекламы.

ДОМАШНИЙ КОМПЬЮТЕР, март 1998 — Нам два года — стр. 142

34288
ЖУРНАЛ **"ДОМАШНИЙ КОМПЬЮТЕР"**

Красочный популярный журнал, предназначенный для всех, кто хочет пользоваться компьютером дома. Говорит дружелюбным языком.

GAME.EXE — КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ — #3'1998 — "Аллоды" с нами! — стр. 135

41825
ЖУРНАЛ **"GAME.EXE"**

Лучший российский журнал об играх на PC: самая полная информация и самые свежие новости для всех, кто использует свой компьютер не только для работы, но и для развлечения.

VIDEOИГРЫ #1'98 — Sony PlayStation — Полное прохождение игры Riven: Sequel to Myst — Коды к 21 игре — Хиты номера. Resident Evil 2 — One • G-Police • Skullmonkeys — стр. 129

42530
ЖУРНАЛ **"ВИДЕОИГРЫ"**

Новый журнал, посвященный играм на самых современных приставках: Sony Playstation и Playstation 2, Nintendo 64. Это ваш незаменимый путеводитель по виртуальному миру.



Не пропустите! 

КОНКУРС!

Новый невиданный доселе конкурс!

ДЛЯ САМЫХ ОПЫТНЫХ И БЫСТРЫХ ГОНЩИКОВ GRAN TURISMO!

Журнал "ВидеоИгры" объявляет конкурс среди любителей гонок. На игре Gran Turismo мы проверим ваше мастерство владения виртуальным автомобилем и умение справляться с виртуальными трассами.

КОНКУРС ПРОВОДИТСЯ В 2 ЭТАПА

1. Первый этап

1. **Пройти** в аркадном режиме на уровне сложности **Hard** на любом автомобиле трассу **Grand Valley East Section** игры **Gran Turismo** (Pal-версия) с наилучшим результатом, который только достижим для вас.
2. Сделать **фотоснимок** с экрана телевизора с показателями **результата заезда**.
3. **Прислать** этот снимок с краткой информацией о себе в редакцию.

2. Второй этап

10 лучших гонщиков выходят в финал, который и станет вторым этапом нашего конкурса.
Финал проводится при огромном скоплении народа в магазине "Игромания". Здесь мы воочию сможем убедиться в мастерстве финалистов.
Игроки, показавшие три наилучших результата, получают достойную награду:

за 1 место — игровую приставку **Sony PlayStation**
за 2 место — комплект **Mad Catz** (руль и педали)
за 3 место — джойстик **Dual Shock Analog Stick**

Кстати! Гонки в финале будут проводиться **с рулем, а не с джойстиком.** Опытные игроки знают, что это большая разница. Обязательно попробуйте руль, а то оконфузитесь.

Финал конкурса состоится в сентябре 1998 г. Точное время его проведения будет указано в одном из следующих номеров "ВидеоИгр".



Адрес магазина "Игромания": Москва, Рязанский проспект, 46/3 (торгово-пешеходный комплекс, 5 минут от метро "Рязанский проспект"), тел.: (095) 379-6827.
Адрес журнала "ВидеоИгры": 117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, 8, тел.: (095) 232-2263.

BUSHIDO BLADE 2

Появившийся около года назад Bushido Blade перевернул представления игрового мира о том, каким может или даже должен быть файтинг. Он решительно отмел все каноны — “количество” жизни, “комбо” и набор поединков по три раунда в каждом.

24



38

В смутные времена приходится жить... Необъяснимо и бесследно стали пропадать люди, в пригородах шастают странные твари — не дай бог встретиться с такими. В воздухе повис привкус смерти... Которую неделю ползут слухи один страшнее другого. Подземелья под городом стали пристанищем давно умерших воинов из позабытых эпох. Одни считают, что их подняла из могил чья-то злая воля, другие — что подземелья ведут прямиком в ад... В королевстве Khandaras воцарился хаос. Неведомое зло окутало землю, сея семена раздора среди жителей.

DIABLO

EARTHWORM JIM 3D

Сюжет этой игры был написан под очевидным влиянием новомодных психоаналитических веяний. Действие Earthworm Jim 3D происходит в мозгу у червяка, погруженного в посттравматическую кому.

14



NEED FOR SPEED III

50



Electronic Arts можно поздравить с выходом “номера 3” известной игрушки. Не так уж и плохо: вполне серьезный признак стремления Need for Speed перейти от просто популярной игры к сериалу “на века”. Как тут не порадоваться за компанию-производителя.

TOTAL NBA'98

32

Очередной шедевр этой компании — яркий пример того, как надо делать продолжения ставших популярными игр. Сохранив все прелести предыдущей версии, Sony приправила свое блюдо новыми специями, а на десерт приготовила доселе невиданные сладости.

76

КОДЫ

Bushido Blade 2 • NBA Jam Extreme • Total NBA'98 • Need for Speed 3 • Pitfall 3D: Beyond the Jungle • Powerboat Racing • Samurai Shodown III: Blades of Blood • San Francisco Rush • WCW Nitro • War Gods

Практика

Diablo — советы начинающим
SaGa Frontier — полное прохождение
Resident Evil 2 — руководство по выживанию

58, 66, 72

в и д е о и г р ы



Главный редактор Лара Садовская (lara@computerra.ru) • **Дизайн, верстка** Денис Гусаков (dgusakov@computerra.ru), Гамлет Маркарян (hamlet@computerra.ru) • **Техническая поддержка** Даниил Будко (ddepp@hotmail.com) • **Редакция** 117419 Москва 2-й Рощинский проезд, 8, тел.: (095) 232-2261, 232-2263, факс: (095) 956-1938, 956-2385 • **Учредитель** Издательский дом “Компьютерра” • **Издатель** Издательский дом “Компьютерра” • Издание зарегистрировано в Комитете РФ по печати. Регистрационное удостоверение №015836 от 12.03.1997 • **Распространение** ЗАО “Компьютерная пресса”, дир. Сергей Тимошков, тел.: (095) 232-2261 • **Печать** SCANWEB, Finland • **Тираж** 20000 экз. • **Цена** свободная



Подписаться на журнал “ВидеоИгры” можно в любом отделении связи России и СНГ по Объединенному каталогу «Подписка-98» (стр. 86). Подписной индекс — 42530

#3'1998





Упоминаемые в номере игры



Хочу все знать

Здравствуйте,
дорогая редакция!

С большим интересом и массой наилучших пожеланий к вам я и мое семейство (жена, дочь и сестра). С первых же строк своего письма хочу от души поблагодарить вас за нужное и полезное начинание. Признаюсь честно, я был очень рад приобрести ваш журнал, так как в нем очень нужная информация.

С помощью такого журнала можно больше прочитать о разных играх, узнать о том, что хитро спрятано на дисках. Без вашего журнала эту иформацию никак не получить.

Когда я приобрел свою приставку Sony PlayStation, то ее полюбила вся семья, и до сегодняшнего дня она (приставка) не знает отдыха. Когда кто-нибудь из нас играет, все остальные буквально впиваются в экран телевизора, и каждый переживает, старается дать правильный совет, предложить ход. Одним словом, игра захватывает всех, даже дочка, которой около трех лет, и та туда же — еще путем не научилась разговаривать, а уже озвучивает и повторяет. Короче, эта удивительная игрушка пришлась всем нам по душе. И действительно, правильно вы напечатали, что тот многое потерял, кто не приобрел эту приставку.

Хотелось бы немного подробнее узнать о некоторых играх. У них бывают заставки со звуковым сопровождением на иностранных языках. Хотелось бы знать о переводах во вступлении и между этапами, как, например, в "Тенка", "Диструптер", "Эпидемик" и т.д. А то много информации оказывается недоступной.

И хорошо, если бы этот журнал был выпущен в больших количествах, чтоб любой желающий безо всякого труда, без долгих поисков по городу мог приобрести его. Например, я купил единственный экземпляр этого номера, поэтому многие могут и не знать о его существовании.

Хотелось бы побольше узнать о самой приставке Sony PlayStation, о ее истории, о том, какие приспособления к ней есть, о том, какие бывают жанры разных игр.

Как-то раз я пытался записать на видеомагнитофон игру, необычно красивые заставки, чтобы поделиться с друзьями, товарищами, заинтересовать их, ведь приставки есть не у всех. Но ничего не получилось. Мне объяснили, что мой "видик" Samsung не нового поколения, у него отсутствует синхронизатор этих частот и поэтому запись получается некачественной — помех много. Неужели здесь ничего нельзя поделать?

Я заканчиваю свое письмо, и мы с нетерпением ждем следующего вашего номера.

До следующей встречи,
Александр Волошин
(Абакан)

Александр, привет вам и всему вашему семейству, а также друзьям и товарищам. Обо всем сразу в одном номере не напишешь. И в двух номерах не напишешь. И даже за год не напишешь... Так что читайте наш журнал номер за номером. А мы постепенно постараемся дать там все, что вас интересует. Что касается записи на видеомагнитофон, то, может, кто из читателей поделится своим опытом? А если нет, то когда-нибудь и у нас руки дойдут до рассказа о всяких технических чудесах.

Ужасный риск

Привет! Когда я увидел в продаже ваш журнал, то мне сразу захотелось его купить. От вашего журнала я в восторге! Просто нет слов.

Итак, играю я целыми днями, иногда и ночами. Хотя покупаю и другие журналы, такие как "Страна игр" и "Великий дракон", в данный момент я играю только на PSX. Игр у меня много, и я постоянно их покупаю. Играю около пяти лет, начиная со "Спектрума". Описываете вы игры очень классно.

Но почему-то к нам, точнее, в каждый киоск города завезли по одному (1) экземпляру вашего журнала. Я просто обалдел: какой большой риск его не купить.

Я никогда не пытался написать в другой журнал. Но вы меня просто поразили. Пишу от чистого сердца.

Роман
(Новосибирск)

Привет, Роман! Спасибо за такую искреннюю радость по поводу нашего журнала. Мы так и задумывали — чтобы было классно. А что касается твоего опасения по поводу риска не купить журнал в киоске, то очень тебя понимаем. Об этом нам написало очень много читателей. Все они озабочены одним и тем же: как не пропустить в киоске следующий номер "Видеоигр".
На наш взгляд, эта проблема решается элементарно — надо пойти на почту и оформить подписку. Тогда вы, читатели, будете регулярно получать журнал, а нервные клетки расходовать на азартное прохождение любимых игр.

Но только никаких Nintendo!

Здравствуйте, ув. редакция журнала "Видеоигры"! Вы хотели узнать мнение о вашем журнале, так вот мое мнение: во-первых, это отличная идея — создать такой замечательный журнал! Во-вторых, это самый потрясный, колоссальный и интереснейший журнал для Sony PlayStation, который я когда-либо видел. В-третьих, в вашем журнале есть все, что только надо настоящим фанатам игр (каким я себя считаю): рассказы о новых играх, секреты, описание прохождения — в общем, все, что надо!

Я очень благодарен всем тем, кто сделал этот журнал! Это настоящий подарок для меня, всех моих друзей и тех, у кого есть Sony, да и вообще для всех фанатов игр!

У меня есть одна только просьба. Пожалуйста! Не надо в этом журнале других платформ! Не надо этого... Nintendo 64!

Заранее благодарен, дерзайте и дальше в том же духе и ваш журнал станет (а точнее, уже стал) самым популярным во всей России!

Спасибо за прекрасный журнал!

С уважением,
Влад Асташов
(Мурманск)

Влад, благодаря тебе у нас родился новый слоган: настоящий журнал для настоящих фанатов. Как считаешь, пойдет?
А что касается других платформ — поверь, сами мучаемся, но ведь из песни слова не выкинешь!

Ода Sony PlayStation

Здравствуйте!

На днях купил ваш журнал, ну о-о-очень внимательно его прочитал, и натолкнул он меня на некие рассуждения.

Сыграл я недавно на Sony PlayStation в Resident Evil 2. Сразу скажу — игра отличная, просто высший сорт. Но меня поразило качество реализации и "системные требования".

Как известно, Resident Evil 1 — вариант для PC — непременно требует 3Dfx, а на Sony PlayStation он хорошо реализуется. Поразительно! Какой на приставке может быть графический ускоритель? В том-то и дело, что его нет! Resident Evil 2 на PC пока не вышел, но сейчас уже ясно, что он превосходит Resident Evil 1 и опять же будет требовать "золотую железку" — 3Dfx. Казалось бы, приставка, но в то же время утрет нос любому P-200 MMX. Sony PlayStation — шедевр, и этим все сказано! А Nintendo 64! Взять того же Turok'а — на PC обязательно 3Dfx, и, как мне кажется, Turok по рейтингу должен быть на порядок выше Quake 2 — любимца владельцев PC! И зачем в толковом словарике вы написали: "изумительная играбельность", "быстрая графика"? Вы разве не видели, как он тормозит?! Но владельцы PC объясняют заниженный рейтинг Turok'а

тем, что их PC приставкам не родня, да и "сейвиться" можно только в специально отведенных для этого местах, и вообще им этот "тяжкий" приставочный дух не по душе, и 3Dfx не у каждого есть. Как было написано в GAME.EXE #2, 1998, — "В расход иноверца!" За что, люди! Из-за того, что Turok — дитя приставки?! Ну, нет, этого так оставлять нельзя!

Приставки сейчас развиваются на одном уровне с PC, а порой даже уходят вперед, и это надо только приветствовать! С компьютерами и приставками я имею дело около 5 лет, и, поверьте, люди, знаю в этом толк.

Вернемся к Sony PlayStation, и возьмем Tomb Raider 2 или NBA'98 — они тоже дети приставок. Но на PC они пользуются большим успехом, потому что первые части игр появились на PC. А Tomb Raider 2 на Sony PlayStation превосходит вариант для PC, взгляните хотя бы на индикатор жизни!

Sony PlayStation — приставка отличная, но позволить себе я ее не могу, так что ваш журнал как бальзам на сердце, греет душу каждый вечер, когда найдется хоть капля свободного времени.

С уважением,

Олег Климанов (Йошкар-Ола)

Олег! Мы и сами трепетно относимся к Sony PlayStation. Ты ведь заметил, что журнал посвящен в основном именно этой приставке. Гордых PC'шников давить пока не будем, среди них тоже попадаются достойные люди. Посмотрим, однако, что они запоют, когда выйдет Sony PlayStation 2!

Хороший знак, или О том, что раздражает

Здравствуйте, уважаемая редакция.

Хотелось бы поблагодарить вас за этот журнал по нескольким причинам:

1. Цена номера (я его купил за 9 рублей, а это в два раза дешевле, чем за аналогичные издания).

2. Обзор игр только на Sony PlayStation. Радует, что мне не приходится отдавать свои деньги за 5 страниц о PlayStation и 25 об играх на PC.

3. То, что вы не предрекаете скорую "гибель" этой приставке, в отличие от некоторых. (Эти прогнозы, согласитесь, раздражают, хотя отчасти и обоснованны.)

4. Радует то, что вы уделяете особое внимание музыкальному сопровождению (это я говорю как отъявленный меломан и как поклонник тяжелого стиля).

Но также я хочу сделать и несколько замечаний:

1. Слишком много пустого места на страницах раздражает. Нет background'ов, что ли?

2. Некоторые статьи слишком непрофессиональны и голословны.

Преимуществ у вас больше, чем недостатков, а это хороший знак. Надеюсь, вы учтете эти замечания при окончательном формировании журнала.

Артем Павлинов (Ставрополь)

Артем, преимуществ явно больше — ровно в два раза. Это впечатляет. А что касается пустого места на страницах, так мы его называем "воздухом". Им дышат.

История видеоигр в одном письме

Здравствуйте, редакция журнала "VideoИгры".

Я прочитал ваш журнал, и он мне понравился с первых строк. Про игры рассказываете прикольно: успеваете и пошутить, и как бы показать хорошие и плохие стороны игры.

Моя собственная игровая деятельность началась где-то в 90-х годах, когда мне купили восьмибитную Dendy. С этой приставки все и началось. Я играл в свободное время, обменивался картриджами. Потом мне купили шестнадцатибитную Sega Megadrive. Естественно, она была круче какой-то там Dendy. Потом о себе дала знать по тем временам новая, полностью шестнадцатибитная Super Nintendo. Ее я тоже купил. Проходил уйму всяких интересных игр. Но затем она как-то состарилась, и появилась новая тридцатидвухбитная Panasonic 3DO. Я не тянул время и приобрел ее почти сразу, как только она стала распространяться. Это было здорово: интерактивное видео, великолепная графика и музыка с диска. Но она мне быстро надоела, и в конце концов эта фирма развалилась. На данный момент появились три приставки: Sony PlayStation, Sega Saturn, Nintendo 64. Я думаю, что PS мне как раз подойдет. Игр на ней просто множество, много разных жанров. Эта приставка самая популярная в мире.

Теперь про вас. В вашем журнале есть все: обзоры, солюшены, секреты — он меня полностью устраивает. И, наверно, я теперь буду покупать каждый номер. Но я бы посоветовал еще ввести рубрику типа "вопросы-ответы". Это явно повысит ваш рейтинг. Ну, а у меня к вам вопрос. Когда на PS выйдет Quake? На Saturn'е он вышел еще в прошлом году. Неужели PS не такая мощная, чтобы сделать эту игру. И еще насчет мощности. Не могли бы вы опубликовать точные технические характеристики PlayStation, а то в разных журналах пишут разное, и не знаешь, кому верить.

Желаю вам удачной раскрутки.

Евгений Бигуров (г. Пушкино Московской обл.)

Евгений, нас впечатлил путь, пройденный от Dendy к PlayStation. Двумя словами такому серьезному игроку не ответишь (мы ведь за неимением лишнего места не дали здесь еще развернутые, со знанием дела написанные характеристики трех наиболее популярных ныне приставок — знайте об этом, читатели, прости — Евгений). Ответим в "вопросах-ответах", и сами спросим в свою очередь. А нужен ли все-таки на PSX Quake? Положа руку на сердце?

В две строки

Если хотите знать, то в этом случае мое мнение совпадает с мнением моих друзей: журнал отличный, а PSX — лучшая приставка.

Андрей Николаев (Саратов)

Если хочешь знать, Андрей, то наше мнение в этом вопросе не только совпадает с мнением твоих друзей, но и с твоим тоже.

А я возмущаюсь, и не скрываю этого! Почему так мало стрелялок, все только драки да гонки. А я ведь пистолет купил.

Витя Малов (Нижний Тагил)

Вить, не расстраивайся. Напишем разработчикам, поставим вопрос ребром: или пусть деньги за пистолет возвращают, или стрелялки срочно выпускают.

При всем хорошем плохо то, что вы не о всех играх пишете. А почему? Нам же хочется знать о всех, которые выходят.

Антон Селезнев

Вообще-то мне журнал ваш понравился, только личную жизнь вы мне испортили. Я вместо своей девушки — все внимание вашему журналу. Вот она обиделась и ушла.

Алексей Ищенко (Магнитогорск)

Алексей! Поверь, такая девушка нам не пара. Если она не любит читать "Видеоигры" и рубиться в Tekken'a — о какой вообще личной жизни с такой девушкой можно говорить? Ищи срочно другую.

Скажите, а как можно игры покупать подешевле, а то они дорогие, много не купишь, а играть хочется.

Саня Марков (Красноярск)

Саня! Ты зришь в корень! Как сделать жизнь дешевле? Если знаешь — напиши нам, в долгу не останемся.

Этот способный Каин

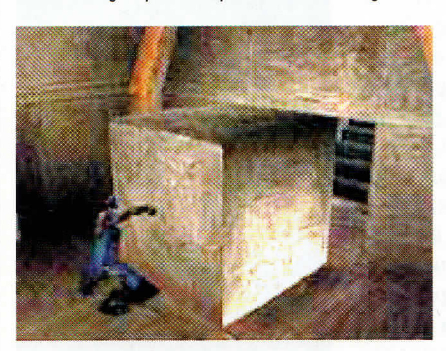
Legacy of Kain: Soul Reaver/Crystal Dynamics/Crystal Dynamics

В Blood Omen: Legacy of Kain главного героя убили в самом начале игры. Это его так разозлило, что он согласился стать вампиром, чтобы вернуться и отомстить убийцам.

Как это начиналось

Вернувшись, Каин перво-наперво попал под дождь и с ужасом обнаружил, что вода причиняет ему боль. Потом оказалось, что дневной свет вызывает у него слабость. Вскоре он расправился со своими обидчиками, однако через некоторое время почувствовал, что проголодался. Пришлось еще кого-то погубить. Так он стал настоящим вампиром.

Каин был одинаково беспощаден и к грешникам, и к праведникам. Кушать, как известно, хочется каждый день, вот он и кушал, все больше вживаясь в свою новую роль. Кроме охоты, ему



приходилось заниматься борьбой с многочисленными недоброжелателями и врагами, а также искать разгадку истинных причин своей гибели и последующего перевоплощения.

Говорят, способная личность везде себя проявит. Наверное, Каин был способной личностью, потому что через какое-то время ему удалось стать властителем кровавого постапокалиптического мира. Призвав из ада шесть вампиров-помощников, он занялся планомерной очисткой Земли от живых людей. Получилось что-то вроде окончательного решения "человеческого вопроса".

Как известно, тот, кто пытается решить проблему окончательно, неизменно сталкивается с еще большей проблемой. Оказалось, что где-то глубоко в недрах Земли живет неведомое и могущественное существо по имени Элдер ("старший"), которое питается душами умерших людей. С тех пор как Каин установил свой новый порядок, люди на Земле повывелись, поток душ обмелел и Элдеру стало нечего кушать.

В то самое время Разиель, один из шести соратников Каина, отрастил себе крылья — достижение для вампира беспрецедентное.

"Да как ты смеешь! — сказал Каин. — Куда тебя поперед батьки в пекло понесло!"

Оторвал ему крылья и отправил под землю. В пекло.

Этим Элдер и воспользовался. Оскорбленное Существо завербовало Разиеля и вернуло его обратно в мир Каина: отнимать души у бессмертных вампиров.

Новая игра

Таково начало игры Legacy of Kain: Soul Reaver, которая должна увидеть свет в октябре этого года. Если в Blood Omen главный герой был вампиром, охотником за душами живых людей, то в новой игре вы выступаете в роли анти-вампира, борющегося, в конечном счете, если не за процветание, то за выживание человечества. Вот такое неожиданное развитие сюжета.

Технические достижения

Конечно, сюжет станет не единственным новшеством в Legacy of Kain. Одного взгляда на скриншоты достаточно, чтобы понять, что графический энджин игры претерпел значительные изменения. "Мы хотим создать не абстрактное ощущение игровой среды, — говорит главный дизайнер проекта Сет Карус, — а подробный и красивый мир. Мир, в который можно уйти с головой".

С этой целью разработчики Crystal Dynamics и используют новый энджин, а также планируют полностью сделать игру из текстурированных полигонов.

Другим приятным новшеством в Soul Reaver станет новая система загрузки данных с диска. Как в некоторых современных играх, уровни в Legacy of Kain будут загружаться "на лету", не отрывая Разиеля от прогулок по трехмерному пространству. Учитывая раздражающе долгое время загрузки в Blood Omen, это можно считать серьезным улучшением. Продюсер Хеннинг утверждает, что дело тут не в критике со стороны игроков. "Новая технология — это наша собственная месть ненавистному загрузочному экрану" — говорит он.



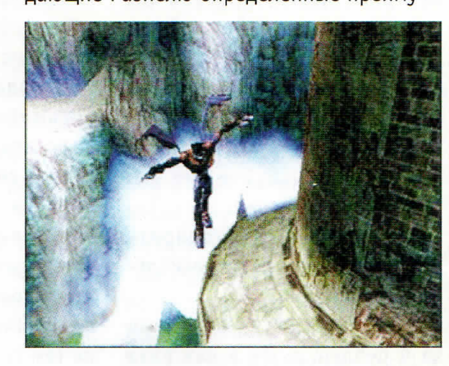
Action + RPG = ...

Тем не менее, в отличие от других игр, использующих эту технологию, Soul Reaver не будет чистокровным экшеном. Как и Blood Omen, в своей основе новая игра останется RPG.

Один из разработчиков объясняет: "Мы подходим к RPG так же, как это делают создатели Zelda или Metroid. По ходу игры у вас появляются способности, позволяющие проникать в ранее недоступные места. Когда вы побеждаете одного из сподвижников Каина и пожираете его душу, к вам переходит его наиболее характерное качество, например умение плавать или лазить по стенам. В результате с каждым таким приобретением мир как бы заново открывается для вас, предоставляя совершенно новые возможности".

При этом в Soul Reaver не будет неуклюжих меню и экранов инвентаря, характерных для традиционных RPG. Новые способности автоматически становятся частью Разиеля, активизируясь непосредственно при использовании контроллера.

Одним из наиболее интригующих моментов в Soul Reaver станет возможность "переключаться" в так называемый Спектральный Мир. Комментирует Эми Хеннинг: "Структура Спектрального Мира имеет свои особенности, в некоторых случаях дающие Разиелю определенные преиму-

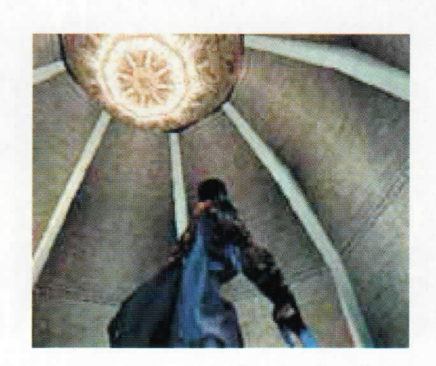


щества. Например, вы находите комнату с несколькими колоннами. Переключившись в спектральную плоскость, вы увидите, что колонны превратились в лестницу. Подобным образом трещина в стене может оказаться дверью. Кроме того, Разиель будет иметь в этом измерении некоторые дополнительные возможности, например, он сможет проходить сквозь решетки..."

Главный герой Soul Reaver будет бессмертен. "Наказанием" за нерасторопность в отлавливании вампиров станет падение уровня энергии и, как результат, временное заключение в Спектральном Мире (имеющем, кроме достоинств, и некоторые недостатки).

Доживем до Halloween!

Итак, на данный момент игра выглядит вполне привлекательной. Посмотрим, что из этого получится!



Апокалипсис, понимаешь!

Messiah/Shinny Entertainment/Interplay

Есть ли на свете хотя бы один человек, который поверит, что пухлый летающий младенец, пусть даже освященный на небесах, способен предотвратить преждевременное наступление Армагеддона, финальной битвы между силами добра и зла?

Может быть, человек такой и не найдется, зато есть солидная компания Interplay, которая планирует в конце этого года выпустить на PlayStation игру Messiah — историю о маленьком розовощеком херувимчике, парящим над урбанистическими джунглями и спасающим человечество путем применения не свойственной ангелам грубой физической силы.

Как это случилось

Все начинается с того, что над Землей нависает угроза КОНЦА, исхода долгой и неспокойной мировой истории. Обитатели ада задумали приблизить наступление Судного Дня, преждевременно открыв семь Печатей Апокалипсиса, от этого самого апокалипсиса наш мир до поры до времени охраняющих.

Видно, рогатые притомились ждать официально назначенной даты большой разборки между Добром и Злом или решили взять своих небесных оппонентов врасплох. Так или иначе, на небе узнали о заговоре, возмутились и приняли меры: спешно "свинтили" херувимчика Боба, предназначавшегося для Армагеддона, и послали его, розового и нагого, на Землю — защитить злополучные печати.

Маленький герой

У Бобби нет ни оружия, ни боевого мастерства, зато он может вселяться в кого ни попадя, используя тела других людей по собственному усмотрению. Небесный посланец встретит во время игры по



крайней мере 25 таких жертв. Иногда он будет вселяться в своих противников и намеренно их уничтожать (помните Oddworld: Abe's Oddysee?). Но, слава Богу, все это во благо. Сам Мессия укажет ему дорогу к заветным печатям, спрятанным в укромных местах на территории четырех обширных уровней (кстати, с четырьмя подуровнями в каждом). В результате херувимчику доведется побывать в двух земных городах, на темной стороне Луны и на далекой космической станции.

Печати нужно отыскать, незаконное вскрытие предотвратить, виновных наказать. Пусть люди немного еще поживут, Бог с ними. Всему ведь свое время, в том числе и апокалипсису.

Что же это такое?

Жанр Messiah определяется как комбинация action, adventure и puzzle. По утверждению разработчиков, пазловые и квестовые элементы будут реализованы в игре очень ненавязчиво. Продюсер Томми Франсуа объясняет: "В качестве примера можно привести такую задачу: вы должны быстро добраться из одной части города в другую, когда у вас нет ни машины, ни денег. Перед вами несколько вариантов действий: угнать автомобиль, проехать в метро зайцем, ограбить прохожего на улице и т.д. Каждый из этих поступков повлечет за собой определенные последствия, и вы, как игрок, должны решить, какой из вариантов для вас наиболее приемлем. Это как в настоящей жизни. Серия событий, не похожих на головоломку, но требующих некоторого обдумывания.

Действительно, пазлами такие задачки назвать язык не повернется. Но как жизненно, как жизненно!

Апокалиптические настроения

Что касается антуража игры, то и тут разработчики обнаруживают нездоровую склонность к мрачному реализму. "Создавая игровую среду, — говорит Франсуа, — мы довольно подробно изучили некоторые индустриальные кварталы Лос-Анджелеса, а затем попытались представить, как они будут выглядеть лет этак через сто, что с ними сделает время (не без помощи, конечно, злых сил)". Другой разработчик развивает тему: "На самом деле, мы не особо верим в светлое будущее. Поэтому-то люди, которых вы встретите в Messiah, будут в большинстве своем принадлежать к низшим слоям общества — проститутки, бродяги, сутенеры, а также копы, непосредственно контактирую-





щие с этим контингентом...”

Вот так, мистер Боб! Придется вам, ангелу небесному, вселяться в тела проституток, сутенеров...

Смех смехом, а некоторые религиозные деятели на Западе уже выразили свое негодование по поводу столь вольных фантазий на тему библейских сюжетов. Правда, разработчики и издатели не особо расстраиваются по этому поводу. “Конечно, им не нравится, что наш ангел убивает людей, это понятно, — пожимает плечами президент Shiny Дэйв Перри. — Но ведь в конце концов это только ИГРА!”

Что ж, остается поблагодарить Бога за то, что времена инквизиции остались в далеком прошлом и создателей Messiah не четвертуют и не сожгут на костре за их несерьезное отношение к религии. Кстати, к вопросу о четвертовании: по обещаниям тех же разработчиков, в Messiah можно будет обезглавливать противников и ампутировать их конечности всякими чудовищными инструментами (например огромным скальпелем или пилой).

Оформление

Messiah станет первой игрой, в которой будет использована технология RT-DAT (Real-Time Deformation and Tessellation). Технология эта заключается в особом способе хранения информации, позволяющем одновременно отображать на экране множество тщательно детализированных персонажей. Кроме того, в Messiah у каждой модели будет скелет, мускулатура и текстурированная кожа, что сделает героев игры необычайно реалистичными — одежда их будет мяться, грудь подниматься и опускаться, имитируя дыхание, и т.д.

Другая гордость создателей Messiah — собственный движок Saxsengine, который должен обеспечить высокое качество графики и поразительные световые эффекты.

Под конец остается только добавить, что группа Fear Factory (см. скриншот внизу) предоставит свои неповторимые композиции для музыкального оформления игры.



Доживем до осени

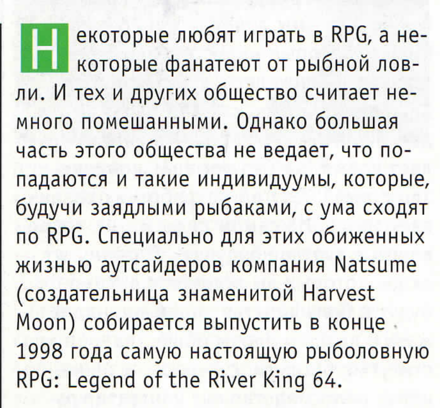
Все это, конечно, звучит неплохо, однако реально оценить достоинства Messiah можно будет не раньше этого лета, когда появится первая демо-версия игры. Публикация полной версии намечена на конец 1998 года.

Почем ваша селедка?



Legend of the River King 64/Pack0in0Soft/Natsume

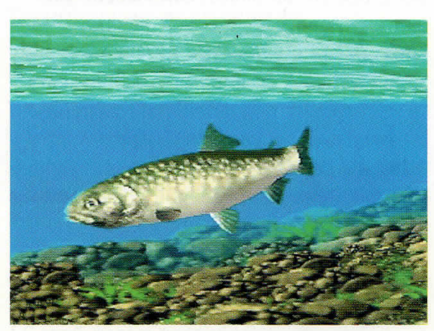
Некоторые любят играть в RPG, а некоторые фанатеют от рыбной ловли. И тех и других общество считает немного помешанными. Однако большая часть этого общества не ведает, что попадаются и такие индивидуумы, которые, будучи заядлыми рыбаками, с ума сходят по RPG. Специально для этих обиженных жизнью аутсайдеров компания Natsume (создательница знаменитой Harvest Moon) собирается выпустить в конце 1998 года самую настоящую рыболовную RPG: Legend of the River King 64.

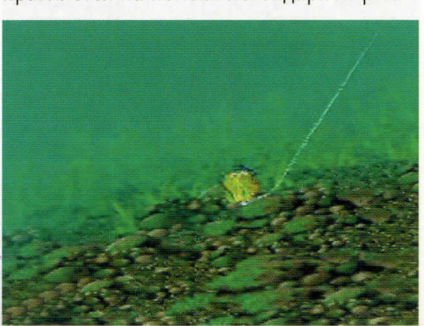


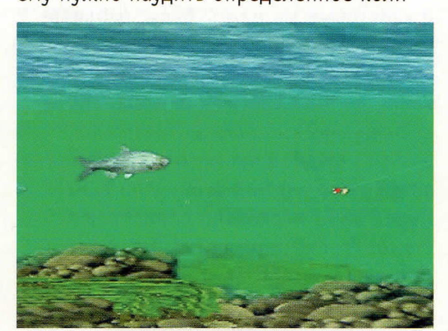


Принужденный рыбачить

А начинается все с того, что сестра главного героя серьезно заболевает, и он отправляется на поиски легендарной рыбки Guardian Fish. Найти чудо-рыбешку ему удается не скоро (на то она и RPG, чтобы помучиться), поэтому сначала молодой человек практикуется на вылавливании чего попроще: всяких там окуньков да форелек. На каждой стадии игры ему нужно наудить определенное количество рыбы с тем, чтобы потом обменять этот товар на улучшенные рыболовные принадлежности и другие необходимые в походе вещи. В одном, например, месте он поменяет две форельки на плот, который позволит ему спуститься по реке к озеру.







По дороге от одного места рыбалки к другому на героя будут нападать злые животные и не менее злые аборигены. (Вот вам и RPG во всей красе.)

Что касается рыбы, то ее в игре будет много. Аж более трех дюжин разных видов. Причем представители каждого вида предъявят, если можно так выразиться, особые требования к наживке. Если зубатка полосатая клюнет на любую дрянь, то колюшка проигнорирует всех ваших пластмассовых букашек. Слава Богу, разных наживок тоже будет хоть отбавляй: целых 24 разновидности.

Первая ласточка

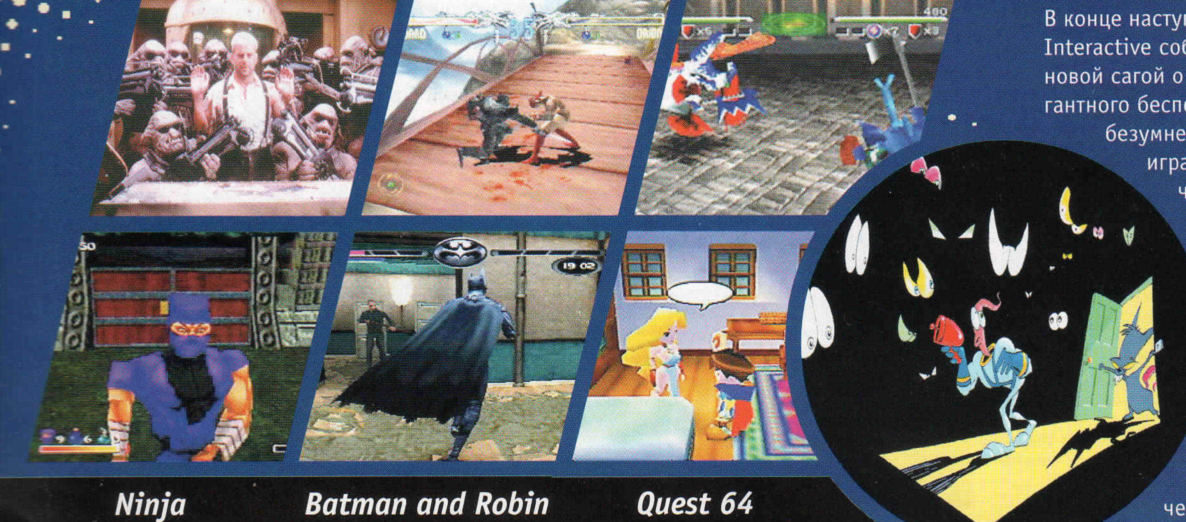
Legend of the River King 64 станет первой трехмерной игрой на Nintendo 64, посвященной рыбной ловле. Вы сможете наблюдать, как объемные рыбины плавают в чистой прозрачной воде...

Разводите костер. Будем уху варить.



На подходе

Материалы раздела подготовлены ***Модернистом***



The Fifth Element *Cardinal Syn* *Dragon Seeds*

Ninja *Batman and Robin* *Quest 64*

Earthworm Jim 3D

В конце наступающего лета Vis Interactive собирается потрясти мир новой сагой о похождениях экстравагантного беспозвоночного. Чем безумнее сюжет, тем интереснее игра — вот лозунг разработчиков Earthworm Jim 3D. Сюжет этой игры был написан под очевидным влиянием новомодных психоаналитических веяний. Действие Earthworm Jim 3D происходит в мозгу у червяка, погруженного в посттравматическую кому.



Cardinal Syn



Нынешний год стал на редкость удачным для* всех поклонников *виртуальных* боев в стиле *Mortal Combat. Вместе с первыми лучами весеннего солнца в наших домах появился Tekken 3, который* мгновенно вошел *в золотой фонд игр для PlayStation.

Сейчас, когда весь мир стал жертвой очередной эпидемии теккеномании, компания Sony решила нанести Namco ответный удар, объявив о выпуске новой игры, которая обещает стать одним из главных событий текущего года. Секретное оружие Sony носит таинственно-готическое название Cardinal Syn.

Средневековые радости

Любят все-таки разработчики видеоигр давать своим детищам эффектные названия. Причем вначале они могут назвать игру одним именем, потом передумать и дать ей еще более звучное наименование. Изначально Cardinal Syn назывался героически, с налетом шотландской экзотики: War Clans. Но время шло, игра стала приобретать черты мистического триллера, и авторы решили сменить название на более броское. Конечно, неопытного игрока может удивить, что кардинал Син — это женщина. Мы же, прошедшие не один десяток игр, и глазом не моргнем, даже если узнаем, что Син возглавляет секту сатанистов и готовится подчинить себе весь мир с помощью некой мистической книги. Обычная история.

ВЫ МОЖЕТЕ ПРИМЕНЯТЬ МАГИЮ, СТРЕЛЯТЬ ИЗ АРБАЛЕТА, ИСПОЛЬЗОВАТЬ НОЖИ...

Такое в нашей практике случается чуть ли не каждый день. Однако Cardinal Syn обещает быть чем-то совсем особенным. Эта игра, наполненная битвами в средневековом стиле, мрачна и кровава, как само средневековье.

Несколько религиозных сект, именуемых кланами, сошлись вместе для грандиозной битвы за право обладания книгой таинственного Странника. В финальном бою сходятся достойнейшие из достойнейших, которых осталось всего восемнадцать. Эти воины — весьма своеобразные люди. Среди них есть Биморфия, специализирующаяся на пытках, Чума, крадущая энергию у соперников, и некий сумасшедший монах, считающий всех людей слугами зла. Огромное количество оружия позволяет героям уничтожать друг друга настолько разнообразными и причудливыми методами, что по сравнению с этой игрой большинство файтингов смотрятся, как детские забавы.

Основную ставку разработчики Cardinal Syn сделали на безупречно воплощенное насилие. Сложно сказать, хорошо это или плохо, но одно можно утверждать с уверенностью: по своей зрелищности новый продукт SCEA должен превосходить большинство игр подобного рода. Cardinal Syn несет в себе дух темного "фэнтези", где нет места для технократического дизайна в духе Mortal Kombat. Сумеречные залы, копья, торчащие из стен, ямы, наполненные горящей нефтью, — вот мир этой игры, "мечи и колдовство" без малейшего присутствия японской мультипликации.

Приемы борьбы на редкость разнообразны: вы можете применять магию, стрелять из арбалета, использовать ножи, топоры и огромную массу других подручных средств. Как видите, выбор совсем не бедный. А результат применения всех этих приспособлений зачастую бывает настолько убедителен, что игра имеет все шансы получить ограничение по возрасту.

Солнце новой эры

Одной из наиболее интересных особенностей Cardinal Syn является тактика боя. Графика графикой, сюжет сюжетом, но к вопросу управления персонажами разработчики подошли особенно тщательно. Эта сторона была проработана детально и скрупулезно, что, по мнению авторов, сделало игру настолько динамичной, что здесь с ней не сможет сравниться даже великий Tekken. Персонажи очень пластичны и тщательно прорисованы, поединок представляет из себя не хаотичный набор ударов и отрывистых движений, а продуманный высокотехничный бой. По сути дела, эта игра открывает собой новую эру 3D-битв. Cardinal Syn отличается жестокостью и реалистичностью, которые доведены до очень высокой степени за счет использования самых последних графических технологий. В настоящее время эта игра уже практически закончена, так что осталось только дождаться середины июня, когда по расчетам Sony Cardinal Syn будет официально выпущен в продажу.

Этот файтинг кровав, как само средневековье



1 Служитель культа против шута горохового. Побеждает сила и вера 2 Теперь можно заказывать шампанское



Как делается популярная видеоигра? Это весьма просто. Вначале берется какой–нибудь очень кассовый фильм, сюжет которого сокращается до предела и немного перерабатывается.

Action

1 игрок

Карта памяти

Разработчик
Kalisto Entertainment
Издатель
Kalisto Entertainment



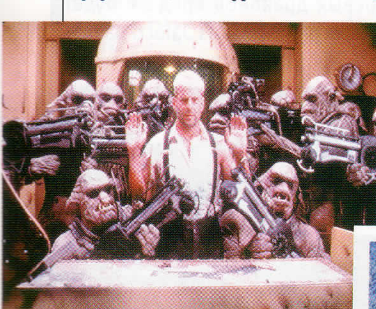
На основе полученной выжимки пишется максимально простой сценарий. Дизайнеры разрабатывают стиль игры, который должен предельно точно передавать дух кинокартины. Художники рисуют фигурки героев, как две капли воды похожих на наиболее колоритных персонажей из фильма. Потом за дело берутся программисты, и вскоре в витринах магазинов появляется реклама новой игры. Примерно по такому же пути пошли разработчики из Kalisto Entertainment, объявившие о скором выходе своего нового продукта, создаваемого на основе сценария нашумевшего боевика "Пятый элемент".

Лабиринты будущего

Судя по всему, продюсеры The Fifth Element сделали очень удачный выбор. Кинокартина Люка Бессона, ставшая легендарной уже на второй день после премьеры, является исключительно перспективной основой для создания игры. И еще не успели стихнуть восторги по поводу этого красивого и стильного фильма, как Kalisto Entertainment подготовила сюрприз для владельцев Sony PlayStation. Те из них, кому пришлись по душе невероятные приключения Лилу и Корбана Далласа, будут, несомненно, рады пройти вместе с этими культовыми героями через лабиринты коварного Зорга и сразиться с бандой авантюристов-мангалоров.

ОБА ГЛАВНЫХ ГЕРОЯ ЯВЛЯЮТСЯ ФОТОГРАФИЧЕСКИМИ КОПИЯМИ БРЮСА ВИЛЛИСА И МИЛЫ ЙОВОВИЧ.

Корбан Даллас: "Спокойно, товарищи мангалоры! Бить буду сильно, но аккуратно..."



Вообще, игра The Fifth Element отличается весьма точным следованием сюжету фильма. Здесь вы не найдете тех персонажей, которых обычно придумывают пронырливые разработчики для большей красочности действия. Вашим героям предстоит найти четыре камня, которые символизируют собой четыре элемента. А находятся эти артефакты ох в каких недобрых местах! И таких мест в этой игре ровно пятнадцать, причем все без исключения под завязку набиты враждебными вам монстрами. Если быть точным, то на вашем пути встанет аж 16 различных видов противников.

Игра насыщена действием, и вас ждет не только чистой воды action, но и всякие приятные сюрпризы в виде головоломок. Постреляли — остановитесь поразмыслить над логической задачкой, решили задачку — снова бегите стрелять. Этакое гармоничное чередование умственного и физического труда. Вообще, The Fifth Element отличается исключительным разнообразием действия, к тому же стратегия игры за Корбана существенно отличается от стратегии игры за Лилу. Так что этот новый конгломерат action'а и puzzle'а вряд ли даст вам быстро соскучиться.

Бурные двухсотпятидесятые

Миром правит красота , а миром видеоигр правит красота графики. Kalisto, недавно порадовавшая поклонников action отличной игрой Nightmare Creatures, и на этот раз подошла к разработке видеоэффектов со всей серьезностью. Дизайн The Fifth Element сделан просто великолепно! Оба главных героя являются фотографическими копиями Брюса Виллиса и Милы Йовович, а все мельчайшие детали фильма перенесены в игру с потрясающей скрупулезностью. Вообще, приятно сознавать, что и на сей раз авторы не загубили отличный сценарий использованием посредственной графики. Движения персонажей отличаются точностью и плавностью, индустриальные лабиринты и футуристические ландшафты города выглядят очень убедительно и живописно. Engine игры был сделан на основе своего аналога из Nightmare Creatures, который был существенно исправлен и модернизирован.

Конечно, в этой игре уже нет того мистического колорита, который так выгодно отличал предыдущий хит Kalisto Entertainment. Однако на смену темному прошлому пришло светлое будущее, магия и прочие средневековые суеверия были вытеснены лучеметами с подвесными гранатометами и надствольными пулеметами. Архаичное оформление лабиринтов сменилось модернистским дизайном космической станции. В общем, Kalisto идет в ногу со временем. Во всяком случае игра полностью соответствует нашим представлениям о том стиле, который будет царить на Земле через 250 лет.

Конечно, в далеком будущем все попытки предугадать судьбу человечества будут выглядеть столь же забавно, как сегодня — фильм "Метрополис". Так что не будем об этом задумываться, ведь сейчас будущее кажется таким же красочным, как эта игра.

1 "Меняю эту классную всекрушилку на пять элементов!" 2 Лилу, она же Пятый элемент, она же фотомодель Мила Йовович, она же просто Любовь





Люди с *древности боялись* странных существ, обитавших где-то далеко на юге в стране песков и вулканов. *Власть* в этих суровых краях принадлежала *могучим чародеям*, которые жили в огромных каменных башнях.



Звались эти волшебники Повелителями драконов, и сила, которой они обладали, была поистине колоссальна. Рядом с их башнями располагались обширные подземелья, где жили драконы. Повелители располагали магической властью над этими крылатыми чудовищами и охотно ею пользовались, превращая жизнь драконов в одну большую битву. Чародеи враждовали друг с другом, и на границах их владений то и дело вспыхивал огонь войны. Тогда Повелители готовили к атаке своих крылатых ящеров, которые сходились в смертельной схватке за право своего хозяина на обладание еще одним клочком земли...

Доктор Моро в стиле "фэнтези"

Новый продукт компании Jaleco, который называется Dragon Seeds, продолжает лучшие традиции такой замечательной игры, как Monster Rancher. Если вы забыли сюжет этого симулятора от компании Tecmo, то напомню, что главным вашим занятием в игре было создание разнообразных монстров для использования в гладиаторских боях. Немного диковато, правда? Разработчики Dragon Seeds решили несколько смягчить сюжет, для чего действие игры было перенесено в живописный мир, стилизованный под "фэнтези". А селекционировать вам предлагается не гротескных монстров, а грозных и свирепых драконов.

СЕЛЕКЦИОНИРОВАТЬ ПРЕДЛАГАЕТСЯ НЕ ГРОТЕСКНЫХ МОНСТРОВ, А ГРОЗНЫХ ДРАКОНОВ.

Эта игра, выпуск которой намечен на август нынешнего года, должна объединить в себе сказочный дух "мечей и колдовства" с холодной научностью sci-fi-симулятора.

На первый неискушенный взгляд, Dragon Seeds должен представлять собой очень интересную и нестандартную игру, этакую смесь "Плутонии" и "Острова доктора Моро".

Игроку предлагается работать над созданием новых пород драконов, используя в своих опытах не только их гены, но и гены моллюсков, птиц и насекомых. Исследования могут завершаться как с положительным, так и с отрицательным результатом. Если вам повезет, то в процессе игры у вас получится 110 различных драконов, причем их боевые способности бывают подчас весьма неожиданны. Сражаются они с помощью самого разного оружия, так что играющий явно не соскучится в течение весьма долгого времени. Задумано, безусловно, неплохо. К тому же, практическая реализация этого проекта уже выходит на финишную прямую: в компании Jaleco ведется доработка графического дизайна игры и отделка разного рода технических деталей. До начала августа, то есть практически до самого момента объявленного выпуска игры, среди игроков будет проводиться конкурс на лучшие имена для драконов.

Модернизированные ящеры

Игра, в которой проходят драконьи бои, должна быть эффектной и зрелищной, потому как недочеты дизайнера могут полностью загубить самое блестящее творение сценариста. Но на сей раз этого можно не бояться, ведь Dragon Seeds разрабатывают авторы такой популярной игры, как BRAHMA Force. Нам гарантирована качественная, хотя и немного тяжеловесная, трехмерная графика.

Но массивность боевых драконов вряд ли будет мешать управлению. Программисты из Jaleco разработали прогрессивный алгоритм движения камеры, который позволяет контролировать битву с максимально возможной эффективностью. Подобное сочетание удачной графики и удобства в управлении делает Dragon Seeds одним из наиболее интересных проектов текущего сезона.

На страже драконов



1 Вот они, кровожадные ящеры 2 ...и вы — победитель



За каких только персонажей нам не приходилось играть во время бессонных ночей, проведенных за всеми этими бесконечными играми в жанре action!

Action Приключения

1 игрок

Карта памяти

Аналоговый контроллер

Разработчик Core Design **Издатель** Eidos Interactive



Крутой Дюк Нюкем, суровый воин Игнатиус, гроза пришельцев Курт и, конечно, легендарная Лара Крофт стали чуть ли не вторыми "я" многочисленных обладателей Sony PlayStation. А как же классика? Что с кодексом чести самураев? Где, в конце концов, эти таинственные воины, воспетые многочисленными гонконговскими режиссерами? Новая игра от Eidos Interactive должна будет в полной мере восполнить этот досадный пробел. Несгибаемый воин-ниндзя снова готов сокрушать виртуальных врагов в недрах вашего телевизора!

Великий и могучий японский ниндзя

Сразу же хочу внести ясность: игра Ninja разрабатывается компанией Core, в которой работает команда создателей бестселлера Tomb Raider. Так что вопросы о качестве графики должны сразу же отпасть сами собой. Однако я вряд ли раскрою тайну, если скажу, что Core так и остался автором одного-единственного культового персонажа. Сиквелы других игр, выпущенных этой компанией, вряд ли будут пользоваться достаточно высоким спросом. Но если старые герои становятся никому не нужны, то им на смену приходят новые, молодые и хорошо прорисованные.

ДЛЯ ОСОБО БЕССТРАШНЫХ РАЗРАБОТЧИКИ ПРЕДУСМОТРЕЛИ СЛОЖНЫЕ СИСТЕМЫ ЛОВУШЕК.

На сей раз Core собирается сделать супергероя из опытного ниндзя по имени Куросава. К Акире Куросаве он не имеет никакого отношения, этот вопрос я проверял отдельно. Ниндзя Куросава кровожаден отнюдь не по дзен-буддистски, и его жизненное кредо — вечная война против всех, во всяком случае, ни одного дружественного персонажа в игре не встречается. Если, впрочем, вы обнаружите единичное дружелюбное существо где-нибудь в дальнем углу секретного уровня, то он явно окажется не стертым по недосмотру программистов прототипом какого-нибудь злодея.

Но рассчитывать на это не стоит, ведь специалисты из Core внимательно контролируют качество своих программ. Так что если вы завидите что-нибудь живое, то перед вами открывается широкий выбор возможных действий. Во-первых, вы можете сразу же ударить незнакомца рукой или ногой. Во-вторых, у ниндзя есть меч-катана и куча метательных ножей. В-третьих, японский воин хорошо владеет секретами древней магии, так что в случае чего он всегда может направить на противника поток синей энергии и быстро телепортироваться с места битвы.

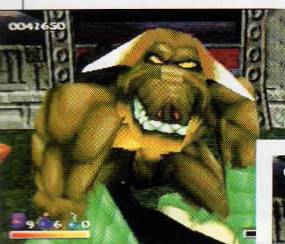
Спору нет, способности этого персонажа ставят его на одну ступень с Бэтменом или Дюком Нюкемом. Все эти недюжинные таланты сослужат Куросаве отличную службу, когда он окажется в таких опасных ситуациях, из которых редкий супергерой смог бы выйти без серьезных ушибов и переломов.

Злоключения самурая

Для того чтобы выдвинуть своего нового персонажа в ряды легендарных воителей, Core решила максимально усложнить его задачу. Воину придется пройти сквозь три враждебных мира, которые состоят в общей сложности из 14 уровней. Игровое пространство получилось весьма объемным, и, чтобы как-нибудь его заполнить, разработчики поместили туда массу трехмерных монстров разной степени отвратительности. Конечно, по большей части они выглядят весьма колоритно, но это ничуть не уменьшает степень их опасности. К тому же для особо бесстрашных разработчики предусмотрели сложные системы ловушек. Искусство ниндзя состоит не только в способности сокрушать могучих врагов, но и в умении вовремя обнаружить скрытую опасность. Так и в этой игре, где малейшая неосторожность со стороны Куросавы мгновенно карается с помощью отравленного копья или огненного шара. Конечно, на его пути встречаются и традиционные сундучки с провизией, однако к этим маленьким радостям жизни следует относиться с осторожностью: сундучки могут быть заминированы.

В общем, игра обещает быть немного стандартной, но красивой и увлекательной. К тому же классический герой требует классического воплощения.

Нашему самураю справиться с этим задохликом — что высморкаться без носового платка





1 Разработчики надеются, что вы опознаете в этом парне родного брата Ларисы Ивановны Крофт 2 Битва будет красивой и увлекательной, а труп врага засолите, пожалуйста, с пивом





Аркада

1-2 игрока

Разработчик
Vis Interactive
Издатель
Interplay

Люди любят абсурд. Сюрреалистические истории Даниила Хармса пользуются в России поистине всенародной любовью, фильмы братьев Цукеров по популярности значительно превзошли все остальные комедии, а приключения полупомешанного земляного червяка Джима занимают далеко не последнее место в игровых рейтингах.

В конце наступающего лета Vis Interactive собирается потрясти мир новой сагой о похождениях экстравагантного беспозвоночного. Чем безумнее сюжет, тем интереснее игра — вот лозунг разработчиков Earthworm Jim 3D.

Погружение в бессознательное

Сюжет этой игры был написан под очевидным влиянием новомодных психоаналитических веяний. Действие Earthworm Jim 3D происходит в мозгу у червяка, погруженного в посттравматическую кому. Непонятно, как подобное могло произойти, но факт остается фактом: червь попал в сумеречные глубины собственного сознания. Теперь, для того, чтобы выйти из комы, бедняга должен своими руками наладить работу сильно поврежденного мыслительного аппарата, причем задача эта оказывается совсем не из простых.

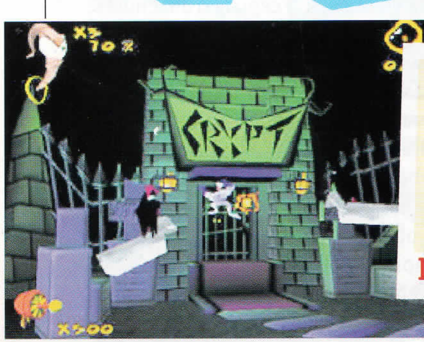
Подсознание сумасшедшего земляного червяка — это вещь не для слабонервных. Оно наполнено такими ужасами, которые вряд ли могут привидеться нормальному человеку даже в самом кошмарном сне. А вот Дэйв Перри, болезненному гению которого мы обязаны первой частью культовой игры о приключениях Джима, представляет себе подобные вещи очень даже хорошо. По его мнению, зло, которое высвобождается при роковом ударе, должны олицетворять такие существа, как Телевизионный циклоп, Бык-в-берете и суровая старушка с ручным пулеметом. Естественно, каждый персонаж был объяснен с психотерапевтической точки зрения: быки символизируют скрытую агрессию, циклопы с телевизорами вместо голов говорят о пристрастии Джима к дешевой массовой культуре, а бабульки с автоматами свидетельствуют о том, что червяк был нездоров изначально.

Образы старинных недругов Джима весьма ярко отложились в его мозгу, что послужило причиною появления целой банды злодеев, среди которых присутствуют хорошо знакомые персонажи: Рыба Боб, Номер Четвертый и Злой Кот. Но Джим не унывает, ведь ему есть что противопоставить коварным врагам. Он вооружен и опасен. Естественно, оружие земляного червяка должно полностью соответствовать своему хозяину. Вот что говорит по этому поводу Крис ван дер Кул, президент компании Vis Interactive: "У Джима есть стреляющая золотая рыбка, потому что супергерои должны любить домашних животных. У него есть гномья пушка, потому что даже супергерои иногда могут использовать нечестные методы борьбы. Пойдите лягте на лужайку и оглядитесь вокруг. Вы не увидите никаких земляных червяков. А они на самом деле сидят в своих секретных укрытиях и внимательно за вами наблюдают".

Многомерный Джим

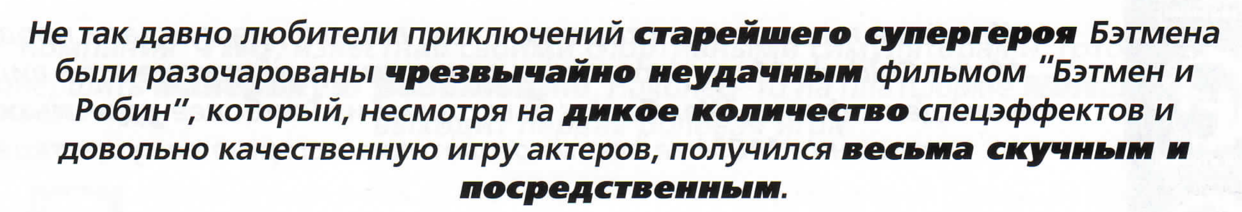
Героизм в почете у всех, даже у дождевых червей. В игре Earthworm Jim 3D обычному (ну, может, не совсем обычному) червяку придется проявить чудеса храбрости и сноровки. На своем нелегком пути Джим должен будет пройти множество уровней внутри собственного мозга, где он столкнется как с безжалостными врагами, так и со сложными головоломками. Помимо схваток со злодеями и сбора бонусов, Джим должен будет решать непростые логические задачи, которые полностью соответствуют общему стилю игры. Все это будет сопровождаться звуками столь же нереальной музыки. Кстати, а вы заметили, что игра называется не просто Earthworm Jim, а Earthworm Jim 3D? Червяк приобрел трехмерность! По уверениям разработчиков, такая доработка позволила существенно улучшить алгоритм управления персонажем. Так что обновленный Джим теперь будет бегать по обширным трехмерным уровням, и им будет очень, очень легко управлять. А учитывая, что таких уровней будет больше тридцати, можно уже начинать копить деньги на покупку Earthworm Jim 3D. Ведь до выхода игры осталось всего ничего — каких-то три месяца.

Байки из склепа



1 Логика земляного червяка — штука необычная 2 Вот она, истинная трехмерность!





Не так давно любители приключений ***старейшего супергероя*** *Бэтмена были разочарованы* ***чрезвычайно неудачным*** *фильмом "Бэтмен и Робин", который, несмотря на* ***дикое количество*** *спецэффектов и довольно качественную игру актеров, получился* ***весьма скучным и посредственным****.*

Action Приключения

1 игрок

Карта памяти

Разработчик
Acclaim
Издатель
Acclaim

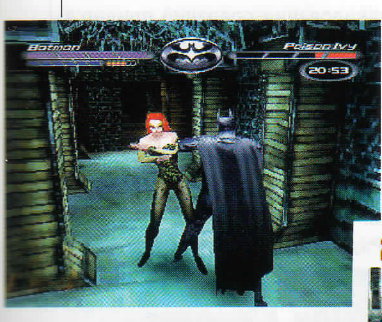
Но затраченные на съемку деньги нужно каким-то образом отработать, и авторы решили выпустить целую кучу лицензированной продукции, нещадно эксплуатируя тему борьбы уже трех положительных героев со злом, которое в очередной раз захватило несчастный город Готем. В рамках этой кампании титан индустрии видеоигр Acclaim получил заветную лицензию на выпуск очередной саги о Бэтмене.

О Бэтмене бедном замолвите слово...

Надо сказать, что игра получилась значительно интересней, чем фильм. Конечно, критерии оценки произведений киноискусства сильно отличаются от критериев оценки видеоигр, но если бы фильм был столь же незатейливым и зрелищным, как новая игра от Acclaim, то ему бы явно сопутствовал больший успех. Впрочем, что сделано, то сделано. А мы, владельцы видеоприставок, сможем поиграть во вполне приличную игру Batman and Robin, где борьба с доктором Фризом реализована в гораздо более динамичной форме, нежели это было сделано в фильме. По сюжету игры вам следует выбрать одного из трех героев: Бэтмена, Робина или Бэтгел, и, вдохновившись идеями добра и справедливости, отправиться на темные улицы Готама, дабы спасти город от очередного суперзлодея. Естественно, что в такой ситуации добро должно иметь увесистые кулаки и быть вооружено до самых зубов. Так оно и есть. Авторы игры снабдили отважную троицу таким запасом оружия, что, глядя на все эти хитрые приспособления, невольно вспоминаешь фильм "Коммандо". Всякие ружья и пистолеты, ракеты и метательные ножи, — в общем все, что может потребоваться супергерою в его нелегкой работе. А ведь главных персонажей на этот раз будет целых три, так что и оружений потребуется втрое больше.

...ПЛОХОЙ ФИЛЬМ ПРЕВРАЩАЕТСЯ В ОТЛИЧНУЮ ИГРУ...

Черный Плащ и Ядовитый Плющ







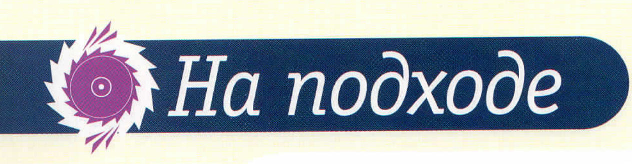
1 Ребята явно не похожи на положительных героев...
2 Вот у кого действительно серьезные проблемы!

Кстати, а чем будет отличаться стиль игры каждого героя? В ответ на этот традиционный вопрос Питер Джонс, продюсер игры Batman and Robin, сказал следующее: "Каждый персонаж обладает своими индивидуальными возможностями. Есть три основных показателя, от которых зависит манера игры, — это сила, скорость и выносливость. Бэтмен, например, очень силен, а Бэтгел обладает поразительной ловкостью". Подход традиционный и, в общем-то, правильный. Хотя, как мне кажется, более явные различия между персонажами, безусловно, сделали бы эту игру поинтересней. Впрочем, эти, на первый взгляд, небольшие различия существенно влияют на ход игры: там, где упитанный Бэтмен может провалиться сквозь прогнивший пол, изящная Бэтгел пробежит безо всяких проблем, даже не заметив ловушки.

Вечный город

Batman and Robin на сей раз может нарушить старую истину о том, что из фильмов никогда не получаются хорошие видеоигры, а видеоигры (вспомните братьев Марио!) обычно служат основой для весьма средних фильмов. Мы являемся свидетелями того, что плохой фильм превращается в отличную игру, которая обладает ярким и богато декорированным дизайном, а также вполне пристойным сценарием. Действие в Batman and Robin будет очень насыщенным, здесь вас ждут и драки, и традиционные для подобного рода игр головоломки, и несколько аркадные моменты, такие как поездка на бэтмобиле.

Игра проходит в режиме реального времени, так что вам придется поторопиться, чтобы не попасть в какую-нибудь ловушку, которая должна сработать по истечении определенного времени. Зачем такие ограничения? А все для того, чтобы играющий не зевал и не шлялся без толку по городу. Ведь Готем очень велик, и вы можете потерять впустую массу времени, если решите как следует ознакомиться с памятниками местной архитектуры. Город, как-никак, состоит из двадцати трех уровней. Кстати, об архитектуре: ландшафт Готема разрабатывался на основе графического материала, взятого как из фильма, так и из комикса. Результат получился на славу. Очень ярко, очень красочно, очень живописно. И со всем этим великолепием нам предстоит познакомиться если не сегодня вечером, то завтра утром: выпуск игры намечен на ближайшую неделю.







Разработчик Interactive Studios
Издатель MGM Interactive

Классика никогда не стареет — так, видимо, рассуждали продюсеры из Metro Goldwin Mayer, принимая решение о выпуске этой видеоигры. В самом деле, фильм War Games был одним из наиболее удачных проектов компании MGM за всю многолетнюю историю ее существования.

Успех этой картины был поистине грандиозным: книга War Games стала национальным бестселлером, прилавки магазинов были завалены одноименной настольной игрой, а проблемы защиты военных компьютеров от несанкционированного доступа стали излюбленной темой воскресных ток-шоу. Шел 1983 год, и "холодная война" была еще в самом разгаре...

Новые похождения старого хакера

Но вот "холодная война" закончилась, и голливудские киномагнаты решили заработать еще немного денег на эксплуатации некогда столь популярного сюжета. Однако на этот раз главным героем будет вовсе не программист Дэвид Лайтмен. Со времен событий, описанных в фильме, прошло более двадцати лет, Дэвид остепенился и больше не участвует в сомнительных затеях. Он стал серьезным человеком, высокооплачиваемым специалистом, который посвятил свою жизнь разработке симуляторов военных действий для нужд Министерства обороны. А для того, чтобы всесторонне испытать свои творения, он подключил к Интернету мощный военный компьютер, на котором и лежали все эти программы. Люди заходили на сайт, играли в то, что считали простыми стратегическими играми, а Лайтмен отлаживал алгоритмы и получал за это бешеные деньги. И все было бы хорошо, если б в недрах сверхмощного компьютера не зародился кибернетический разум.

НЕТ ЧЕЛОВЕКА — НЕТ ПРОБЛЕМЫ.

Машина рассудила, что война — это плохо, а ее причиной являются люди с их непомерными амбициями и геополитическими интересами. Нет человека — нет проблемы. Компьютер решает ни много ни мало как уничтожить все человечество. И вот как раз в этот момент на страничку Дэвида заходит новый пользователь, от лица которого вы и будете играть.

Человек против бездушного механизма

Разработчики предлагают вам взять на себя командование одной из сторон: WOPR, то есть войсками, подчиненными зловещему суперкомпьютеру, или же NORAD — силами самообороны Объединенных Наций. В зависимости от того, какой вариант вы выберете, в вашем распоряжении окажутся либо футуристические механизмы вроде дроидов и радиоуправляемых летательных аппаратов, либо более привычные боевые машины, такие как танки, джипы и вертолеты. Каждая из противоборствующих группировок имеет в своем распоряжении 32 вида вооружений, причем война будет носить глобальный характер.

Без стратегии нет победы

Битвы будут проходить в самых разных уголках Земли: в городах, пустынях, в горах и на океанских просторах. В общем и целом, WarGames: Defcon 1 очень напоминает старую добрую игру Return Fire или же приставочный вариант C&C. Авторы позаботились и о multiplayer'е, который также проходит в режиме реального времени с разделением экрана на две части.

Из других достоинств игры стоит отметить хорошо прорисованные текстуры и замечательные трехмерные ландшафты. При планировании операций придется учитывать массу различных факторов, например погодные условия. Дождь или снег могут существенно отразиться на скорости передвижения ваших войск, так что будьте осторожны и внимательны.

Миссии, которые вам надо будет пройти, разрабатывались с участием одного из авторов сценария фильма War Games Джона Бэдхема.

Разработчики постарались сделать хорошую стратегию для PlayStation, используя новые полигонные графические технологии для создания реалистичной военной техники. Радует и общий дизайн игры: танки не сливаются с ландшафтом, взрывы красочны... Остается только ждать конца мая, когда WarGames: Defcon 1 поступит в продажу.



Миномет — эффективная штука



1 Неожиданная атака 2 Правила дорожного движения — это атрибут мирного прошлого...







Разработчик Imagineer
Издатель THQ

Quest 64

*Компания **THQ**, известная своими спортивными симуляторами, готовится совершить **маленькую революцию**. Наконец-то на платформе **Nintendo 64** выходит первая ролевая игра.*

По уверениям разработчиков, это будет не просто хорошая RPG, а нечто предельно инновационное и прогрессивное. Quest 64 представляет собой полностью трехмерное приключение в волшебном мире, наполненном замечательными сюрпризами и секретными уровнями.

Синтез удался, профессор ликует

Масштабы игры действительно потрясают. Конечно, мир Quest 64 нельзя назвать гигантским, однако минимальное время игры составляет сорок часов, а это говорит уже о многом. Игроку предстоит миновать множество городов, выбраться живым из темных лесов и досконально исследовать подземные катакомбы. Главный герой по имени Брайан отправляется в опасное путешествие для того, чтобы спасти своего отца и заодно найти какую-то непонятную, но, судя по всему, очень ценную книгу. Цели, безусловно, самые достойные, но задача оказывается далеко не из легких.

ПОДОБНОГО РОДА ИГРЫ НЕЧАСТО ВСТРЕЧАЮТСЯ ДАЖЕ НА PC.

На пути благородного юноши встают могущественные враги, которые готовы пойти на все, чтобы помешать Брайану выполнить свою миссию. Но молодой воин оказался отнюдь не легкой добычей: на помощь Брайану приходят силы науки. Алхимия — вещь таинственная и могучая. Как известно, великие ученые древности, вроде Раймона Луллия или Альбертуса Магнуса, строили свои опыты на использовании четырех мистических элементов: Воздуха, Воды, Огня и Земли. Брайан, который с большим уважением относится к старинным авторитетам, немало преуспел в области алхимии и научился составлять из этих нехитрых субстанций вполне действенные магические препараты. Из Земли и Воздуха, например, получается очень эффективная смесь под названием Ядовитый Газ, которая может быть весьма полезна в разного рода критических ситуациях. Для того, чтобы пополнить запасы своих магических реактивов, герой должен собирать особого рода кристаллы, которые несут в себе силу одного из четырех элементов. Каждый из таких кристаллов может быть либо использован по отдельности, либо задействован в процессе алхимического синтеза.

Вехи и свершения

На первый взгляд, сюжет игры кажется довольно обыденным, но разработчики Quest 64 сделали все возможное для того, чтобы максимально усложнить задачи бедного Брайана. Сценарная линия содержит множество ответвлений и побочных сюжетов, которые сильно разнообразят игру. Впрочем, даже если бы Quest 64 и не имел столь усложненного сюжета, он все равно стал бы заметным явлением среди RPG-игр. Будучи первым подобного рода продуктом для платформы Nintendo, Quest 64 является игрой с очень большими возможностями. Взять, к примеру, города. Они не просто велики, они огромны, причем вы сможете зайти внутрь каждого из многочисленных двух- и трехэтажных домов. Подобного рода игры нечасто встречаются даже на PC, который является платформой для лучших RPG-игр. А сочетание прекрасных текстур и плавность движений персонажей превращают процесс игры в сплошное удовольствие. Графика удивляет своей продуманностью: авторы учли малейшие детали и сделали все, чтобы придать Quest 64 наибольшую реалистичность. Освещение ландшафта меняется не по схеме "день-ночь", а медленно и плавно, как, собственно, ему и полагается. Анимация в игре сделана на совесть и, как всегда, знаменует собой новую веху в развитии видеоигр.

В последнее время редкая игра не знаменует собой какую-нибудь новую веху или шаг вперед, все видеоигры враз стали революционными и эпохальными — по крайней мере так уверяют их разработчики. Конечно, некоторые из них не оправдывают наши ожидания, но THQ редко подводит поклонников своих игр, так что Quest 64 имеет все возможности стать основным событием года среди продуктов для Nintendo 64. Впрочем, когда на такой уважаемой и высокотехнологичной платформе появляется новый игровой жанр, то уже одно это вряд ли может пройти незамеченным.

В поисках бонусов приходится работать дуболомом



1 "Дорогой Брайан, когда ты наконец отведешь меня в "Кодак-Киномир" на "Титаник"?" 2 Жить хорошо, а с магией еще лучше

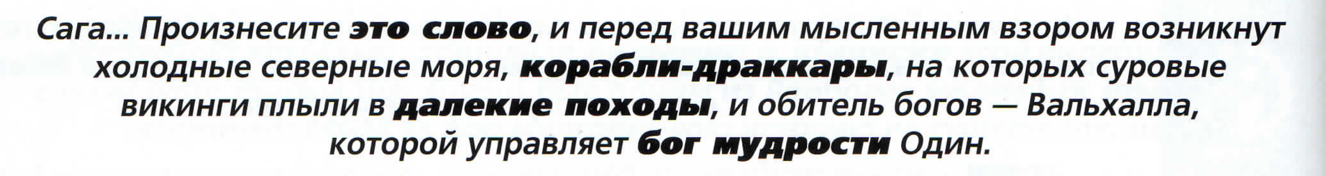


Ролевая игра

1 игрок

Карта памяти

Разработчик Sony
Издатель THQ



Разработчики ролевых игр в стиле "фэнтези" всегда относились к скандинавским богам, как к своим самым лучшим друзьям, поэтому, увидев в названии нового продукта слово "сага", будьте уверены: вы, скорее всего, держите в руках именно ролевую игру в стиле "фэнтези". Granstream Saga в очередной раз подтверждает это правило, являясь типичнейшей RPG, сделанной в соответствии с лучшими традициями этого жанра.

Ослепленные яростью

Сюжет новой игры от THQ напоминает известные триллеры Тома Клэнси: две могучие группировки — Имперские Маги и Объединенная армия — затеяли между собой какой-то спор. Обстановка все больше и больше накалялась, и в результате политическая дискуссия переросла в вооруженное столкновение.

Война есть война, — ее надо вести честно, иначе ведь самому может не поздоровиться. Имперские Маги, будучи людьми злобными и недалекими, решили применить против своих противников запрещенное супероружие, которое может полностью разрушить всю планету путем изменения угла вращения Земли. Дьявольский прибор был известен с древнейших пор, однако все державы заключили договор о его запрещении, а на всякий случай в различных уголках планеты было построено несколько башен, которые предназначались для фиксации земной оси. Управляли ими старые Мудрецы, которые имели для этих целей специальные магические сферы. Но вот Мудрецы стали пропадать, а вокруг их башен все чаще замечали Имперских Магов.

Конечно, коварных злодеев сможете остановить только вы — ученик одного из Мудрецов по имени Эол. По заверениям авторов игры Granstream Saga, выполнение этой благородной миссии займет у вас никак не меньше 100 часов. За это время вам предстоит пройти несколько континентов, десятки городов, массу домов и пещер, а также, чтобы игра не казалась архаичной, — пару-тройку космических кораблей. Естественно, на вашем пути встречается порядочное количество плохих парней. Всех их вам придется, как говорил Гамлет, "сломить в противоборстве", причем сами битвы сделаны в стиле adventure-игр, полностью трехмерны и проходят в реальном времени.

...ТРЕХМЕРНЫЕ ПЕРСОНАЖИ В ИГРЕ НЕ ИМЕЮТ ЛИЦ.

Безликость как элемент дизайна

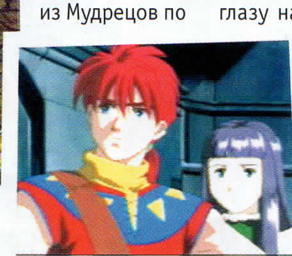
Да, не повезло бедняге Эолу. Очень уж серьезные силы ополчились против этого юного ученика чародея. Но раз уж вы попали в самую гущу этой заварушки, то из нее надо с честью выйти. В этом вам поможет смекалка, наблюдательность, а также несколько видов оружия и обширные познания в области боевой магии. Но Granstream Saga славна не только битвами. Визуальные эффекты разрабатывались с необычайно высокой тщательностью. Все двухмерные детали игры нарисованы в традиционном для подобного рода игр стиле японской мультипликации "анима".

Конечно, все эти большеглазые порождения азиатского дизайна уже несколько надоели, но анима является наиболее гармоничным воплощением для футуристической "фэнтези". Кроме того, дизайнеры из Sony решились на один очень странный и небесспорный шаг: трехмерные персонажи в игре не имеют лиц. Да-да, по волшебной стране ходят этакие безликие кибернетические создания. Возможно, к выходу игры эта деталь будет изменена, но вероятность такого разумного шага крайне мала, ведь выпуск Granstream Saga назначен на июнь.

Для чего же разработчики решили уничтожить такую важную вещь как индивидуальность? Почему надо лишать этих волшебных человечков возможности водить друг друга за нос или, например, беседовать с глазу на глаз? Как сказал продюсер игры Габриэль Джонс, это было сделано по решению дизайнеров для создания определенного колорита. А что это за определенный колорит? "Теперь игра действительно выглядит красиво и необычно", — отрезал Джонс. Ну что же, возможно, это и так. По крайней мере, то, что Granstream Saga выглядит необычно, отрицать сможет только слепец.

Такой маленький и такой храбрый





1 Ох... И вот так почти все 100 часов геймплея



Bushido Blade 2 · Pitfall 3D · Need for Speed III

Total NBA'98 · WCW Nitro · Alundra

Diablo

Секрет популярности Diablo не в каких-то примочках и эффектах, а в очень интересной реализации гибрида аркадного action'а с RPG'шным развитием персонажа и постепенным нарастанием его возможностей. Эти специфические качества совсем не пострадали при переносе Diablo на PSX. Если вы еще не были в мрачных владениях повелителя тьмы, то много потеряете, пропустив эту игру.





Месть и закон

Модернист



Есть в мультипликации такой жанр, который называется "анима". Жанр удивительный и своеобразный. Анима зародилась в середине шестидесятых на Японских островах, откуда и начала свое победное шествие по всему миру.

Такие разные вкусы

Ну что, скажите на милость, может так привлекать умных и здравомыслящих людей в этих примитивных мультфильмах, где герои с неестественно огромными глазами и столь же неестественно маленькими носами поют героические песни на японском языке и проводят все свое время в сражениях с силами зла? Ну ладно, я не имею ничего против сражений с силами зла, в конце концов, это самое распространенное занятие среди мультипликационных героев и с этим уже ничего нельзя поделать. Но как можно восхищаться этими схематичными движениями плохо прорисованных фигурок, я просто отказываюсь понимать. В течение нескольких секунд вам показывают статичную картинку, на которой какая-нибудь Сейлор Мун замахивается магическим посохом, потом на экране возникает изображение удивленного врага, проходит еще пара секунд, после чего вам демонстрируют рисунок под названием "Поверженный злодей".

ГЛАЗА У ПЕРСОНАЖЕЙ ОГРОМНЫЕ, НОСЫ ПРАКТИЧЕСКИ ОТСУТСТВУЮТ...

Вот такая она, анима. Штука весьма своеобразная, однако те, кому она нравится, любят этот жанр до умопомрачения. Для таких увлеченных людей и предназначена новая игра, которая называется Blades of Blood.

"Гранату отняли, послали домой..."

Сюжет, как всегда, не отличается особой оригинальностью. Есть один злодей и много положительных героев, которые посвятили всю свою жизнь суровому делу мщения. Все сюжеты игр в стиле action отличаются особым, только им присущим колоритом. У героя есть одна-единственная цель — покалечить злодея. Вопрос, зачем это надо, является неважным и второстепенным. Негодяя нужно бить, потому что он негодяй. Все просто и ясно. Но чтобы как-нибудь мотивировать избиение отрицательных персонажей, авторы игры на скорую руку придумывают нехитрый сценарий.

На этот раз в роли олицетворения зла выступает некто Занкуро. Основная его вина состоит в том, что этот самый Занкуро — кровавый тиран, который уничтожил кучу мультипликационного люда и в ближайшем будущем не собирается расставаться со своим любимым занятием. Однако и на Занкуро бывает проруха: небольшой группе безносых и большеглазых детей каким-то чудом удалось вырваться из его холодных застенков. Дети разбрелись по всему миру и овладели весьма причудливыми ремеслами. Когда же они снова собрались вместе, то среди них оказались исключительно колоритные персонажи, такие как монах, снегурочка, американский ниндзя и даже палач. Вся эта разношерстная компания была объединена одной высокой идеей — найти Занкуро и отомстить ему за свое загубленное детство. Но кто сразится с этим гением зла? Бывшие малолетние узники решили эту проблему простым и привычным образом — они затеяли чемпионат по рукопашному бою на право избить Занкуро.

Конечно, Куросава вряд ли стал бы снимать



Беспокоится, потому что проигрывает



1 А это — секретный удар 2 Главное — эффектное начало 3 Копье — штука опасная

А такие удары пропускать не стоит...



фильм по такому сценарию, но в качестве сюжета для видеоигры эта история проходит просто "на ура". Теперь, просвещенный читатель, когда вы узнали всю предысторию, наступает самое время взять в руки геймпад и деятельно вмешаться во всю эту вакханалию.

Бей первым, Фредди

Blades of Blood будет особенно интересен и близок по духу тем, кто в свое время проводил долгие часы за игрой в Street Fighter. Яркие краски и простая двухмерная графика образуют прекрасное, немного ностальгическое сочетание, которое живо напоминает об игровых автоматах в ЦПКиО имени Горького и кучке блестящих монеток, неумолимо исчезающих в недрах экзотического японского аппарата. Да, здесь отсутствует замечательная трехмерность, которая так радует в Tekken или War Gods. Зато играть в Blades of Blood неизмеримо легче. Три уровня ударов и пара специальных приемов позволят быстро разобраться с любым противником.

Вначале могут возникнуть небольшие проблемы с управлением, которые, впрочем, очень быстро решаются сами собою. Главное — не пытаться углубленно разобраться в происходящем на экране. Это же анима — стиль схематично-красочный и незатейливо-героический. Выберите себе какой-нибудь излюбленный удар и жмите эту комбинацию клавиш, не отвлекаясь на частности. Наслаждайтесь эффектной графикой и не старайтесь проводить какие-нибудь изощренные приемы.

Возможно, подобная позиция покажется спорной, но в ней есть зерно истины. Вот, например, снежная принцесса с колоритным японским именем Римарюрю. Она замечательно сражается с помощью одного-единственного приема — метания глыбы льда и последующего удара рукой. Все. Больше ничего от нее не требуется. Потому что попытка провести концептуальный поединок приведет к быстрому и жестокому поражению. Однако не стоит считать, что отсутствие тактических изысков делает Blades of Blood развлечением для той части населения, которая читает исключительно комиксы и уверена в том, что Нидерланды — это столица Голландии.

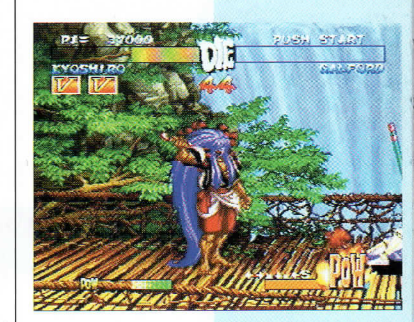
Несмотря на кажущуюся примитивность, игра сделана вполне добротно и качественно. Основное достоинство Blades of Blood — удивительная динамичность. Звон, грохот, вопли и спецэффекты органично сочетаются с умопомрачительными прыжками и зрелищными ударами. Каждый герой обладает двумя различными стилями боя, что, по сути, в два раза увеличивает количество персонажей. Сами бойцы прорисованы так, что любой поклонник анимы, увидев графику в Blades of Blood, будет прыгать от восторга. Глаза у персонажей огромные, носы практически отсутствуют, а разнообразие оружия поразило бы даже Охотника из классического фильма "Хищник".

Да, конечно, стиль выдержан очень хорошо, однако вам вряд ли удастся поиграть в Blades of Blood более недели. В любом случае, я бы советовал вначале взять эту игру на вечерок-другой у друзей, а уже потом ее покупать. Надо сказать, что она рассчитана не просто на любителя японской мультипликации, а на исключительно большого ценителя этого жанра. Все эти белые вспышки после удачного удара, картинные и неестественные позы бойцов, а также прочие типично азиатские элементы дизайна надоедают в первый же день. Согласитесь, что в последнее время авторы видеоигр используют в своей продукции наиболее прогрессивные технологии, и то, что в начале этого десятилетия казалось новым и замечательным, теперь считается безнадежно устаревшим. А мелкие досадные детали, вроде постоянно появляющейся малохудожественной надписи "Now loading", могут и вовсе отпугнуть потенциальных покупателей. По крайней мере все, кому я предлагал сравнить Blades of Blood и War Gods, отдавали свое предпочтение второй игре.



Размышления после боя

НЕГОДЯЯ НУЖНО БИТЬ, ПОТОМУ ЧТО ОН НЕГОДЯЙ.



Кризис жанра

Неужели извечный спор между реалистичной трехмерной графикой и красочным двухмерным рисунком разрешился не в пользу последнего? Вовсе нет. Просто все надо делать с умом. Мы все любим фэнтези, а комиксы, эти ожившие иллюстрации к сказкам, могут служить прекрасной основой для игр. Если бы движения героев Blades of Blood были более плавными, музыкальный фон — более мелодичным, а сюжет — менее топорным, то общее впечатление было бы гораздо лучше. Но авторы решили не переутруждаться, и в результате их творение оказалось довольно стандартным и безликим. Эту игру нельзя назвать плохой, однако на общем фоне она выглядит несколько блекло и явно не выдерживает конкуренции со стороны других последних разработок в этом жанре. Удивляет также отсутствие каких-либо технических новшеств, вроде аналогового джойстика. Все-таки мы живем в конце двадцатого века, когда все кому не лень снабжают свою продукцию кучей высокотехнологичных диковинок хотя бы из принципиальных соображений. Конечно, ностальгия — штука популярная, но не до такой же степени. Впрочем, все поклонники "Грендайзера" и "Сейлор Мун" могут приобрести Blades of Blood хотя бы для пополнения своей коллекции.



Samurai Shodown III: Blades of Blood

Графика	60%
Звук	60%
Сюжет	70%
Интересность	60%



Гибель богов

Алексей Платонов



Разработчик Midway
Издатель Midway

Часто приходится убеждаться в том, что удивительные события и герои давних лет оказываются лишь плодом воображения наших предков. Так случилось и с героем War Gods Анубисом, который оказался вовсе не египетским божеством. Когда-то он был обычным человеком: рос, учился, а потом некоторое время даже работал по специальности и, я уверен, успешно вышел бы на пенсию, если бы не случилось то, что случилось.

А что случилось?

Давным-давно в нашей Солнечной системе произошел невиданный доселе катаклизм — высший разум, совершенное создание (называйте его как хотите) — пролетал на своем корабле недалеко от нашей планеты. Корабль получил какие-то повреждения, что-то сломалось, закоротилось и взорвалось. Особо ценный груз некой чудодейственной Руды, которую Разум вез по одному ему известному маршруту, разлетелся по окружающему вакууму и часть его осела на Земле. Нескольким представителям человечества (среди них был и египтолог, ставший впоследствии Анубисом) особенно посчастливилось — кому-то из них кусок Руды упал на голову, кто-то нашел его после многолетних поисков, а кто-то был просто утоплен в болоте, на дне которого лежали волшебные осколки. Симптомы и последствия такого приобретения не зависели от способов получения камня — все обретшие его чудовищно мутировали, преобразились, набрались сил и чудо-способностей и, когда наконец встретились, решили устроить вовсе не обсуждение планов по совместному завоеванию мира (вот глупые!), а грандиозное побоище. Хотя... они ведь боги войны, чем же им еще заниматься?..

НЕ ВСЕ ЕЩЕ ПОТЕРЯНО ДЛЯ ЛЮБИМОГО ЖАНРА!

Еще одна драка

Нетрудно обозначить жанр этого творения Midway — все дерутся друг с другом и соответственно называют все происходящее драками, причем драками не простыми, а трехмерными.

Казалось бы, какие могут быть драки (да еще и трехмерные), когда есть целых три Tekken'а, гордо шествующие по планете и не дающие даже поводов для разговоров о возможной конкуренции. Да, у них суперграфика, суперзвук, суперперсонажи — все это неоспоримо, но, тем не менее, наверняка может найтись что-то необычное, способное отвлечь и от этих общепризнанных лидеров жанра. Именно по такому пути и пошли достойные люди из Midway.

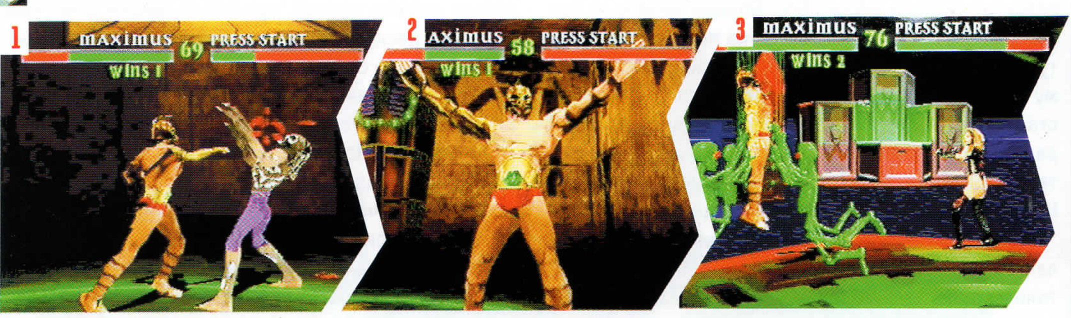
Тактика

Все десять персонажей, представленных в игре, обладают своими уникальными способностями, позволяющими, к примеру, в индивидуальном бою выбирать того, кто наилучшим образом сможет противостоять именно тому противнику, с которым вам предстоит сражаться.

Бывший идол по имени Tak, которому посчастливилось ожить при контакте с обломком чудотворной Руды, крайне неповоротлив (чего еще можно ожидать от скалоподобного гиганта?), но если все-таки повернется и ударит, то последствия будут крайне плачевны. Ему успешно противостоит более проворный оппонент, способный постоянно прыгать вокруг Tak'а и наносить пусть не сильные, но периодически повторяющиеся удары. Эта стратегия применима ко всем

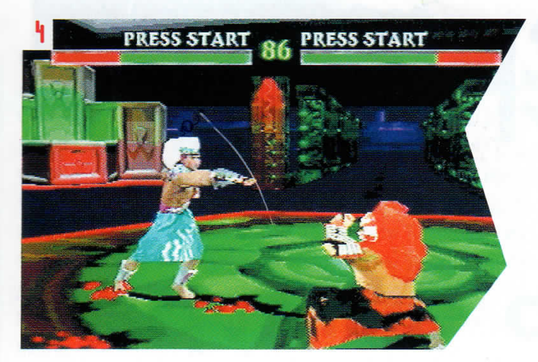


Любимый Анубис только что завалил "каменного гостя". Где-то в спорткомитете России уже готовят документы на представление парня к званию "Мастер спорта"...



1 Максимус против Вуду. Вуду не возражает 2 Максимус: "Наше дело правое!" 3 Максимус не равнодушен к слабому полу.

4 Ох уж эти драчливые боги!



героям, необходимо лишь выявить их слабые стороны и умело пользоваться полученным знанием.

Удары с разворота, подсечки и могучие апперкоты, незамедлительно возносящие противника до потолка, в War Gods присутствуют, есть там и красочные комбо-серии (до десяти ударов), но интересно другое.

Сам дух игры, основанной на старой, как мир, идее битвы богов, предполагает полный набор примочек, присущих этим могучим созданиям. Тетенька, отвечающая за царство мертвых, способна призывать на помощь призраков, доставляющих врага прямо под удар ее неслабого кулака. Некто по имени Voodoo (бывший хилер с Кариб) использует для своих темных целей летучих мышей и кидается лианами наподобие Spiderman'a. Весь этот фольклор разнообразит процесс мордобоя и позволяет не превращать битву богов в банальную порчу лиц.

Графика

Все, что касается визуальной стороны игры, сделано достаточно хорошо. У каждого героя есть соответствующая ему арена, обладающая не только индивидуальным внешним видом, но и уникальной структурой. Битва в пирамиде проходит в помещении, не вызывающем сомнений в своей подлинности. Враг, подброшенный вверх ловким ударом в подбородок, не улетит выше потолка и, смачно припечатавшись к нему, вернется обратно на пол, тогда как на открытом поле боя он способен улететь много выше и лишь на высоте метров пятидесяти начинает движение по направлению к земле.

Помимо рук и ног в арсенале богов присутствуют и вспомогательные предметы, позволяющие облегчить процесс умерщвления противника. У кого-то это меч или кинжал, кто-то использует копье или лазерный луч, а кто-то до ужаса действенный булыжник. Все эти приспособления красочно и со всевозможными спецэффектами извлекаются из-под полы и, извергая снопы искр и потоки света, приводятся в действие. Главное, чего добились в этом плане разработчики, — все предметы смотрятся естественно и непринужденно в любом сочетании. Пусть даже Анубис насылает на врага летающую пирамиду, а тот в это время сосредоточенно запускает из конечностей пару крылатых ракет — это смотрится так, как будто ничего необычного во всем происходящем нет. Все выполнено в одной палитре и не вызывает никаких сомнений в подлинности.

Звук

Если вы не можете играть в War Gods, включив звук на полную мощность, то эффект от процесса снижается примерно настолько, как если бы играть пришлось без изображения. Помимо боевых кличей, взрывов и ударов вы услышите и вполне достойный саундтрек, причем на каждой арене играют разные композиции. Что уж там говорить о милом сердцу "Anubis wins. Perfect victory". Личный опыт прослушивания сражения на high end аппаратуре позволяет мне с уверенностью говорить, что все, что касается звука, близко к идеальному, и играющего может заботить лишь регулировка громкости в зависимости от времени суток.

Вуду не читал Купера: Вождь Апачей сейчас умоется кровью

Управление

С ним все предельно просто — вверх-вниз ногой и то же самое рукой, блок, перекатывание налево и направо, плюс стрелки. Спартанский набор дополнен полезной функцией 3D, позволяющей при ее нажатии вместе с блоком и одной из стрелок совершать замысловатые прыжки в трех измерениях, тем самым сбивая противника с толку. Хотя динамичность боев не позволяет поначалу использовать эту замечательную возможность, со временем, когда некоторые навыки неизбежно появятся, старайтесь научиться этим движениям, так как они (проверено) больше всего дезориентируют врагов.

...КОМУ-ТО ИЗ НИХ КУСОК РУДЫ УПАЛ НА ГОЛОВУ...



Для получения максимально возможного удовольствия от игры, в меню опций необходимо включить напротив маленького и труднозаметного слова "fatalities" надпись "ON". После этого все становится намного интереснее и зрелищнее. Когда наблюдаешь те дикие способы умерщвления, которые придумало воспаленное воображение разработчиков из Midway, становится понятно, что не все еще потеряно для любимого жанра, что есть еще люди, способные удивить, порадовать и создать нечто этакое.

Киборг по имени CY-5 (тоже пострадал от вмешательства в организм чудо-булыжника) для того, чтобы доказать всем, какой он крутой, вызывает в случае fatality огромный космический корабль, который по прилете зависает над ареной и испепеляет противника узконаправленным лучом света. Что бы вы ни говорили — это смотрится потрясающе.

Для кого

Для всех, кто любит драки и способен радоваться удачно проведенной комбо-серии. Хотя на коробке и написано, что людям, которым не исполнилось 17 лет, приближаться к телевизору в момент баталии нельзя, рек крови они не увидят, даже если очень постараются. Действительно, брутальные сцены с накалыванием противников на копья и нашинковыванием их мечами происходят лишь при знании фатальных комбинаций (их мы обязательно опубликуем), а те, кто выискать их не сумел, могут наслаждаться вполне пристойными драками, где при ударе раздается лишь крик и иногда вылетает сноп-другой искр.







Симулятор самурая

Андрей Карасев

Появившийся около года назад Bushido Blade перевернул представления игрового мира о том, каким может или даже должен быть файтинг. Он решительно отмел все каноны — "количество" жизни, "комбо" и набор поединков по три раунда в каждом.

Снова в строю

Решительным шагом BB взошел на трибуну и выдвинул следующие тезисы: а) научно доказано, что человек умирает от 1 (одного) удара мечом по голове; б) человек умеет двигаться не только вперед и назад — несправедливо отбирать у него свободу передвижения; в) самураи — люди не бедные, у них вполне может быть несколько видов оружия.

Исходя из этих тезисов, компании Square и Light Weight создали симулятор боя на мечах, и не только на них. Большой выбор оружия, несколько различных стоек, разнообразие ударов и блоков из каждой стойки, возможность ранить в руку или ногу, свобода передвижения в полностью трехмерном мире — всякая игра позавидовала бы такому набору возможностей!

КРИКИ ЖЕРТВ ТОЛЬКО ПОДТВЕРЖДАЮТ ПОДОЗРЕНИЯ.

В этом году Square и Light Weight порадовали нас сиквелом этой нестандартной игры. Теперь нам доступно гораздо большее количество персонажей, более широкий выбор оружия и противников. В игру были внесены значительные изменения, хотя некоторые из них являются очень спорными.

Откуда что берется

Две школы кэмпо — хорошая и плохая — находятся в постоянном соперничестве. Присоединившись к одной из школ, вы можете разрешить конфликт между ними раз и навсегда. Ваша задача — проникнуть на территорию противника, пройдя шесть уровней. На каждом уровне вам придется победить примерно по десять воинов-ниндзя и одного из главных бойцов соперника. Добравшись до вражеского храма, надо вынести главного мастера школы, что не так-то просто (если не знать правильной тактики).

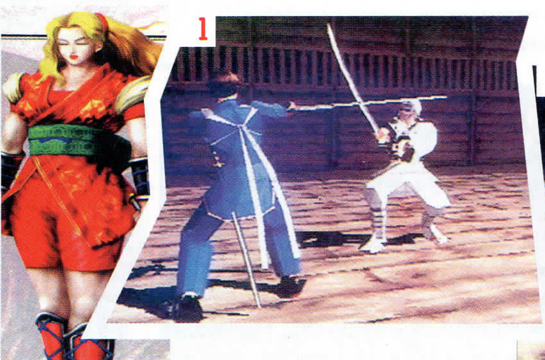
Изначально игроку доступно по три бойца из каждой школы. Воины различаются силой и скоростью перемещения. Вооружить их можно секирой, тяжелым обоюдоострым мечом, одним из двух вариантов короткого меча, длинным самурайским мечом или копьем.

У каждого вида оружия есть свои преимущества и недостатки — обоюдоострый меч валит противника наповал, но удары им достаточно медленны; длинный меч позволяет проводить серию ударов с дальней дистанции, но для полной победы может понадобиться несколько ударов; короткие мечи идеальны для молниеносных ударов в ближнем бою и, кроме того, некоторые персонажи могут сражаться сразу двумя такими мечами! Кроме основного арсенала, у каждого персонажа есть тот или иной вид метательного оружия — ножи, сюрикены, короткие мечи и даже боевой веер.

Предусмотрены всевозможные варианты игры: игра по сюжету, поединки со всеми основными персона-



Он называет себя самураем...







1 Длинные мечи — идеальное средство от перхоти 2 Воинствующий феминизм на марше 3 С боевыми веерами они смотрелись бы куда женственней

жами, режим тренировки, поединок между двумя игроками на одной PS, и на двух, соединенных линком. Самым интересным является первый вариант. Вы должны пройти шесть этапов, перебить кучу ниндзя и "поговорить по душам" с основными персонажами противника. По дороге в главный храм врага вам будут встречаться друзья, готовые сражаться на одном из этапов вместо вас. Потеряв товарища в бою, вы продолжаете свой путь. Если же друг продержится весь этап, он добавляется в список доступных для выбора бойцов.

Управление в BB2 несколько проще, чем в BB. Две кнопки служат для нанесения вертикальных и горизонтальных ударов. Казалось бы, все просто, но в каждой из трех стоек эти удары разные, а нажатие крестика также влияет на направление удара. В сумме вы располагаете внушительным арсеналом приемов, позволяющим подобрать что-нибудь "приятное" для каждого врага. Такое разнообразие ударов внесено в игру не просто так, в поединках используется очень реалистичная физическая модель. Нанося длинный удар в корпус, вы неизбежно открываетесь для рубящего удара сверху. Поджидающий удобного момента в высокой стойке ниндзя — отличная мишень для колющего выпада из средней позиции или косого рубящего удара снизу. Если промежуточных бойцов можно "косить" одним хорошо наработанным ударом, то с большинством основных персонажей такой номер не пройдет. Особенно опасны противники с копьем и двуручным мечом: они не прощают промахов... Для пущей интересности в игру введены два персонажа с... огнестрельным оружием. После того как методом проб и ошибок будет выработана тактика, поединок с этими бойцами не вызовет никаких затруднений, но поначалу они поставят вас в тупик.

Все поединки происходят в полностью трехмерном мире, вы можете двигаться не только вперед и назад, как в большинстве файтингов, но и в стороны и даже обходить своего противника сзади! Естественно, можно подпрыгивать, уходя от ударов в ноги, приседать (кстати, все метательное оружие доступно только из приседа) и совершать длинный прыжок. В обычном режиме бойцы передвигаются медленными, осторожными шажками, двойное нажатие заставит их сделать более длинный шаг, а отдельная кнопка отвечает за бег. В BB2 управление блоками упразднено, вы можете отбить оружие встречным ударом или понадеяться на то, что удар придется по вашему мечу. Все это позволяет выигрывать поединки за счет мастерства, а не путем нажатия всех кнопок подряд...

Самурайские полигоны

Изображения персонажей заметно улучшены, они состоят из гораздо большего количества полигонов, наложены красивые, качественно отрендеренные текстуры. Окружающий же мир несколько пострадал при переходе ко второй части. Он менее проработан, встречаются выпадения полигонов. Кроме того, если боец перемещается за стенку или какой-то другой большой предмет, то этот объект становится прозрачным, хотя не всегда в достаточной степени. Фанаты BB будут несколько разочарованы тем, что схватки теперь происходят на отдельных, не связанных между собой участках, а не в одном игровом "мире", как в первой версии. С другой стороны, можно отметить несколько интересных находок, таких как возможность сбросить противника со скалы (или упасть самому) или обрушить на него стенку, подрубив подпорки.

Оружие выглядит и ведет себя вполне реалистично: например, кинув в противника нож, вам придется его потом подобрать, как в жизни. Выбитое противником оружие очень правдоподобно отлетает в сторону, вращаясь в полете.



...а глаза такие добрые-добрые, а меч такой острый-острый...

КОРОТКИЕ МЕЧИ ИДЕАЛЬНЫ ДЛЯ МОЛНИЕНОСНЫХ УДАРОВ В БЛИЖНЕМ БОЮ.

Практически в каждом варианте игры вы можете выбрать вид от третьего или от первого лица. Выбрав вид от первого лица, вы видите своего бойца в двух проекциях: "набор" прозрачных полигонов плюс маленькая картинка в левом верхнем углу экрана, которая поможет вам освоиться с непривычным положением камеры. Вид от первого лица — это на любителя, но попробовать советую — вряд ли вы видели что-нибудь похожее.



Крики и прочее

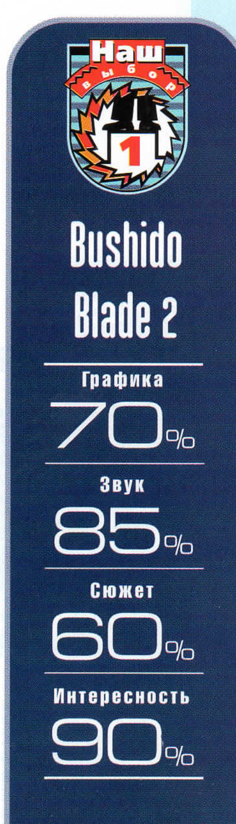
Звук гармонично дополняет происходящее на экране. Все эффекты, начиная со звука ветра и заканчивая лязгом сталкивающихся мечей, прописаны очень чисто и реалистично. Входящий в противника меч издает такой реальный звук, что задумываешься — а как это все записывали? Крики жертв только подтверждают подозрения.

Глухой звук падающего на землю деревянного копья отличается от звяканья меча или ножей. Кроме того, звуки ударов, попавших по дереву и по стене, тоже отличаются. Вообще, все звуки в игре прописаны очень "сочно" и, что самое главное, к месту.

Резюме

Запустив BB2 в первый раз, я был очень разочарован — управление было какое-то непривычное, места мало, и вообще создавалось ощущение, что это просто обрезанная версия BB. Но, проведя пару часов за игрой, я понял, что такие ограничения, внесенные Square, сделали игру гораздо более динамичной и насыщенной. А увеличение количества доступных бойцов приятно порадует всех, кто ждал вторую часть игры.

Наверное, Square старалась сделать игру более понятной для западного рынка. Этим объясняется преобладание в игре нападающей тактики, а также то, что она получилась несколько более кровожадной, чем первая часть. Например, если вы сдаетесь, видеовставка детально показывает, как вам отрубают голову. На мой взгляд, это перебор, и не более чем попытка Square привлечь фанатов игр типа Mortal Kombat.









Овощное рагу

Зинаида Медведева

Сумасшедший доктор с замашками садовника и его тыкволовый помощник задумали недоброе. Они долгое время терроризировали городок под названием Jersey Town, заражая коров бешенством и не давая спокойно жить любителям свинины. Никто в городе не мог помешать творящемуся беспределу. Но теперь этому пришел конец. На сцене появился Jersey Devil.

Отличительные приметы

И вот перед нами дьявол в расцвете сил. Он умеет делать все, что так необходимо супергерою. Быстро бегать (за врагами, а не от них, конечно), эффектно прыгать и действенно бить хвостом, одновременно исполняя знаменитую вертушку Ван Дамма. Более того — он немножко летает, но ровно настолько, насколько это нужно дьяволу. Словом, все

КРЫЛЬЯ ЕСТЬ, А ЛЕТАТЬ ТОЛКОМ НЕ УМЕЕТ.

эти выдающиеся качества вам нужно будет использовать в процессе игры.

Вид справа, вид слева

Игра удивительно похожа на своих собратьев по жанру. Динамичная, яркая, неизбежно берет за живое — и так до самого финала. Модели героев выполнены весьма неплохо. Настолько неплохо, насколько это вообще возможно на PlayStation. Background, правда, не выглядит столь же оптимистично. Уже на первом уровне это несложно заметить. Одним своим видом наводят ужас корявые деревья и кустарники, не говоря уж о комнатках и крышах, куда неизбежно приходится забираться.

Игра использует ныне очень модный вид "от третьего лица". Но большое преимущество именно этой аркады состоит в том, что вы сами, с помощью двух кнопок, направляете камеру, как вам угодно и под совершенно произвольным углом. Это значит, что всегда можно подобрать наилучшее положение камеры, а следовательно, и контролировать ситуацию, что жизненно необходимо при борьбе со злобными растениями-мутантами и прочей швалью.

К сожалению, ничто в этом мире не совершенно — при быстрых передвижениях по экрану возникают определенные сложности. Находясь на этапе и ничего не подозревая, вы осматриваетесь, сражаетесь с врагами, и тут, в самый неподходящий момент все скрывается от вас за огромной коробкой или домом. Незадача, подумаете вы, а в это мгновение вас уже избивают в темной подворотне (в той части экрана, которой не видно).



Прямо как в Нью-Йорке!



1 А на кладбище... 2 ...все спокойненько, ни друзей, ни врагов не видать. Пока 3 Стой, кто идет? 4 Еще немного поработать, и... 5 В огонь, к мартышке! 6 На волоске от смерти



7 Подойдите ближе, еще ближе! 8 Пора удирать 9 Прошу вас, входите

Улицы, темные подворотни...

Незаслуженная смерть неизбежно провоцирует вас на развитие эмоций от грусти и разочарования до злости и бешенства. Именно поэтому игрок должен собственношифтно поправлять создавшееся положение. Самое же главное, что требуется от нас с вами, это быть быстрыми, ловкими и внимательными, дабы не погубить своего героя во цвете лет.

О чем все это

Сюжет прост и тривиален. Вы — симпатичный фиолетовый дьявол с крыльями и, разумеется, остроконечным хвостиком, задача которого... Нет, не завоевать весь свет или навести ужас на окружающих, как это делали не менее популярные дьяволы из детских страшилок, а спасти мир. Вы проходите уровень за уровнем, которые, кстати, с каждым разом становятся все сложнее и сложнее. Как обычно, в конце каждого уровня вы должны сразиться с боссом. С каждым пройденным этапом игрок приближается к заветной победе. Но помимо этого необходимо собрать буквы, которые находятся в коробках в разных углах уровня, составляющие имя доктора-экспериментатора. Как только на экране соберется заветное имя Knarf, останется только найти дверь, и путь дальше открыт.

На что же можно наткнуться на этапе? Кроме врагов, вы можете найти коробки с бонусами, которые облегчат вам сложную работу по спасению мира. Особо талантливые обнаружат и секретки, где лежат нужные вещи — такие, как дополнительная жизнь.

Музыка для наших ушей

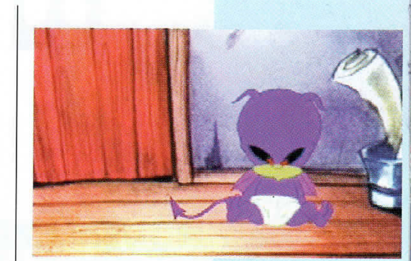
Музыка в игре такая, какой и должна быть, но ее нельзя назвать идеальной. Она поддерживает в вас дух игрока, когда вы делаете все верно, и вы слышите печальное "У-ууу!", когда падаете с обрыва и разбиваетесь. После этого хочется топать ногами и громко кричать (по крайней мере, у меня такое желание появлялось). Но потом вы собираете всю свою волю в кулак — и поехали по новой.

Если же вам придется не по вкусу soundtrack, ну что ж, на нет и суда нет, просто включите магнитофон (и не обращайте внимания на то, что написано выше).

Из моего печального опыта

Когда только приступаешь к игре, то кажется, что это довольно весело — бегать и давать тыкве по голове хвостом. Тыква, которая куда лучше снабжена амуницией, в свою очередь кидает вам бомбу и убегает с веселым гиканьем. Но позвольте, разве это похоже на безобидные разборки вегетарианцев? Это уже bomberman какой-то (кстати, эту игру я обожаю, но при чем тут дьявол?)! Ко всему прочему, и дьявол попался бракованный. Крылья есть, а летать толком не умеет. Непорядок. И откуда он такой взялся? С каких это пор он уклоняется от своих прямых обязанностей собирания человеческих душ? Или же он ведет здоровый образ жизни и стал мясоненавистником? Хотя вряд ли. Дойдя до второго уровня, вы понимаете, что если он и хочет чью-то душу, так только вашу, и, похоже, за большую провинность: перед вами открывается этап, состоящий из висящих блоков, а внизу, под собой, вы увидите бескрайние просторы. Целая неделя была потрачена на прохождение этого ужаса! Почти дойдя до конца этапа и расслабившись, я тут же получила удар непонятно откуда взявшейся огромной бочкой, после чего мирно скончалась.

...А В ЭТО МГНОВЕНИЕ ВАС УЖЕ ИЗБИВАЮТ В ТЕМНОЙ ПОДВОРОТНЕ.



Кому что

И все-таки, эта игра хороша абсолютно для всех. Ее можно даже назвать семейной. Здесь нет никакого повода для возрастных ограничений (сцен насилия и прочего). Однако радость эта — для настырных и ловких. Упал с обрыва — не печалься, вставай и пробуй снова.

The end

Подведем итог. Хоть игра и не выдающаяся, но определенно заслуживает внимания со стороны любителей аркад. Неплохие графика и звук в сочетании с уже привычным нам сюжетом в конце концов дают хорошую добрую игру. Так что вперед, навстречу новым неприятностям.







Блеск и нищета автогонок

Модернист

Представьте себе тихую улицу одного из городов на Западном побережье США. Все спокойно, редкие прохожие неспешно прогуливаются по тротуарам, а где-то рядом плещутся океанские волны. И вдруг вся эта идиллия разрушается десятком спортивных автомобилей, которые с ревом и грохотом проносятся в непосредственной близости от перепуганных обывателей, оставляя за собой осколки стекла, куски выхлопных труб и фрагменты трамблеров. Победа любой ценой — вот лозунг San Francisco Rush. Акселератор — в пол, музыку — на полную катушку. Здорово, да? Вот только после двух-трех заездов первоначальный энтузиазм исчезает без остатка. Конечно, сам факт того, что ты едешь по улицам города на спортивном автомобиле, вселяет радость. Но ведь хорошо ездить еще лучше! А этого обстоятельства авторы игры как раз и не учли...

НЕВЕСЕЛО ИГРАТЬ В АВТОСИМУЛЯТОР, КОТОРЫЙ МОЖНО ПОХВАЛИТЬ ТОЛЬКО ЗА ХОРОШО ПРОПИСАННЫЙ ШУМ ДВИГАТЕЛЯ.

Немного философии

Парадоксально, но факт: чем менее реалистичен симулятор, тем интереснее в него играть. Подобное утверждение может вызвать бурю протестов, но давайте объективно и беспристрастно сравним автосимулятор A, в котором скрупулезно воспроизводятся малейшие технические нюансы настоящих гонок, и начисто лишенный подобных изысков автосимулятор B. И что же мы видим? В первом случае малейшая ошибка грозит вам вполне реалистичной поломкой сцепления либо не менее реалистичным столкновением со стеной и последующим досрочным окончанием заезда. Для того чтобы проехать несколько кругов по незатейливой трассе, от вас потребуется виртуозное владение геймпадом. В свою очередь, симулятор B прост и незатейлив: коробка передач работает в автоматическом режиме, а уж если машина врезается на полном ходу в бетонное ограждение дороги, то тут же отскакивает от нее, как резиновый мячик, и спокойно продолжает свой путь. Управление автомобилем осуществляется с помощью четырех кнопок, причем одна из них, а именно тормоз, почти не используется. Да и зачем он нужен, если вы и так вписываетесь в самые крутые повороты на скорости 200 км/ч. Весело, зрелищно и просто. Тем, кому пришлась по душе концепция абстрактного автосимулятора B, должна понравиться идея вполне конкретного автосимулятора San Francisco Rush.

Сценарий прекрасен своей простотой: вам дается на выбор четыре машины, которые различаются исключительно по своим скоростным качествам и удобству в управлении. Никаких там экзотических "Ламборджини Дьябло" или "Мазератти Мистраль" — машины носят по-оруэлловски простые и доступные наименования типа Beginner или Expert. Короче говоря, это всего-навсего обычный выбор уровня сложности, замаскированный под столь любимый всеми нами процесс подбора автомобиля. Вот на этом-то моменте у вас и появляются первые сомнения в оправданности подобной простоты.

Хочется просмотреть десяток разноцветных машин, с толком и расстановкой изучить их характеристики, и выбрать одну — единственную и любимую. Классическую "Феррари Тестароса" или "Макларен" там какой-нибудь. Ан нет: вот тебе машина марки Advanced, вот тебе автоматическая коробка передач... На этом



Сплошная линия водителю не помеха



1 Хорошая трасса — простая трасса 2 Гонки по вертикали

технические изыски полностью исчерпываются. В добрый путь!

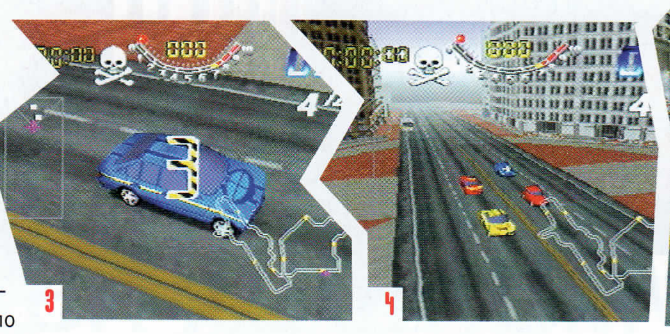
Летающие автомобили

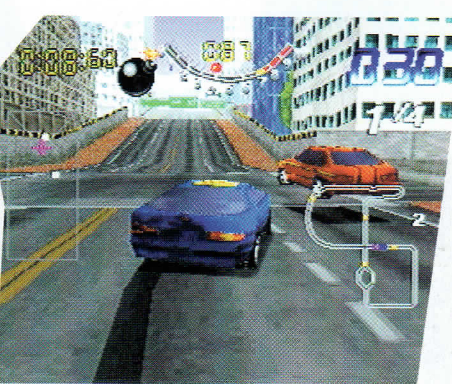
Что путь грядущий нам готовит? Да ничего хорошего. Слабый проблеск надежды появляется в момент выбора трассы, когда вам предлагают прокатиться по нескольким этапам, пролегающим в центральном районе города Сан-Франциско. Все пейзажи, по уверениям авторов, разрабатывались на основе реального ландшафта города, и виртуальные улицы всеми своими изгибами и поворотами должны, по идее, повторять настоящие. На деле же оказывается, что все эти навороты абсолютно излишни, потому как графическое решение автосимулятора San Francisco Rush является схематичным и неубедительным. Графика в игре откровенно слабая, а дизайн абсолютно непродуман. Ну как можно ехать по улице города со сколько-нибудь серьезной скоростью, если видимость на дороге ограничивается примерно десятью метрами? Причем все засады, которые устроили вам изобретательные авторы игры, срабатывают просто отлично. Если где-нибудь на трассе встречается участок, на котором проходят дорожные работы, то будьте готовы к эффектному вылету с моста. Потому что в Сан-Франциско дорожные работы ведутся исключительно на мостах, и нигде более. Предупреждающие знаки сшибаются еще до того, как их успеваешь заметить, после чего ваша машина начинает вести себя как заправский "Бэтмобиль". Все-таки будем справедливы — прыжки на машинах в этой игре заслуживают если не "Оскара", так "Золотого медведя". Правда, у настоящей, даже очень хорошей, машины после пары подобных приземлений подвеска рассыпалась бы от моста "Золотые ворота" до Музея изящных искусств. А движение, прерываемое такими масштабными трюками, контролировать очень нелегко, даже на самом первом уровне сложности.

Мне выдалась возможность поиграть в San Francisco Rush, используя джентльменский набор в виде руля и педалей. Такое добавление обычно действует самым позитивным образом. И что же? Да, это, конечно, помогло, но не очень. Напоминает игровой автомат середины восьмидесятых годов, где вроде бы и руль есть, и дорогу видно, но играть скучно. В общем и целом, San Francisco Rush мало чем выделяется из огромного количества средненьких автосимуляторов. Подобные игры подразделяются на два больших класса: интересные и не очень. Углубленное исследование показало, что San Francisco Rush может быть смело отнесен ко второй группе.

Звуки и стуки

Музыкальное сопровождение игры наводит на мысли о любительской студии, элементарном сэмплере, подержанной миди-клавиатуре и паре студентов-компьютерщиков, которые в свободное время занимаются написанием бесхитростной музыки.





3 А так нас видят птицы 4 Перспективная трасса

Особенно умиляет завидное постоянство, с которым авторы саундтрека всюду, к месту и не к месту, замиксовывали возглас: "Рашшш...". Помните, мол, во что играете, "Рашшш..." все-таки, а не Need for Speed какой-нибудь.

И даже то обстоятельство, что звук двигателя был собственноручно записан неким Дэвидом Рейзнером, вряд ли сможет существенно исправить впечатление от игры. Возможно, этот Дэвид Рейзнер является заметной фигурой в мире автогонок, поскольку его имя

...ЧЕМ МЕНЕЕ РЕАЛИСТИЧЕН СИМУЛЯТОР, ТЕМ ИНТЕРЕСНЕЕ В НЕГО ИГРАТЬ.

фигурирует на обложке San Francisco Rush совместно с названиями фирм-разработчиков, но, согласитесь, невесело играть в автосимулятор, который можно похвалить только за хорошо прописанный шум двигателя. Как бы сказал Дэвид Линч, Дэвид Рейзнер — это не Трент Резнор, и я бы в этом с ним согласился. Бодрящие аккорды Nine Inch Nails значительно оживили бы эту занудно-однообразную игру. Однако в San Francisco Rush есть и свои положительные стороны. Неплохо, например, сработаны взрывы. Вот врезается машина на хорошей скорости в стену магазина, и тут — раз! — взрыв. Гулкий, мощный, реалистичный. Потом автомобиль помигает пару секунд, — и к вашим услугам новая машина. Просто и со вкусом.



Гонщик на распутье

Классические автосимуляторы и модернистские гонки

Так чего же ждать любителям веселых и динамичных автогонок от индустрии видеоигр? По-моему, прогноз оптимистичен. Тот же San Francisco Rush сделан с применением последних графических разработок, поддерживает аналоговый контроллер, руль и педали. Другой вопрос, что авторы плохо спроектировали энджин, и все высокотехнологичные ухищрения не смогли исправить ситуацию. А прогресс все движется и движется, террориста-интеллектуала, взрывавшего центры разработок новых технологий, недавно поймали умные парни из ФБР, и ничто теперь не сможет стать на пути у создателей все более и более изощренных видеоигр. Так что ждите новых зрелищных релизов. А что касается San Francisco Rush, то нам остается лишь констатировать, что разработчики имели все возможности для создания хорошей, увлекательной игры, но, к сожалению, выбрали далеко не лучший путь для реализации вполне приличного сценария.







С мотыгой по жизни

Андрей Карасев



Трехмерные платформенные аркады сегодня выпускаются пачками и большинство из них страдает одинаковыми проблемами. Неудобное управление, неудачные положения камеры и в лучшем случае терпимая графика.

О чем, собственно, речь?

Знатная фирма Activision выпустила ремейк Pitfall, изначально проживавший на Atari 2600. За это Activision заслуживает продолжительные аплодисменты, переходящие в бурные овации: управление достаточно удобное, камера показывает все что надо и, за редким исключением, под нормальными углами, графика вполне достойная, но о ней более подробно чуть ниже.

Главный герой Harry вернулся для того, чтобы спасти мир, находящийся в другом измерении, от злого Scourge'а, который хочет изменить всю хорошую магическую энергию этого мира на плохую. По ходу игры вам придется уворачиваться от падающих камней, летать на лианах как Тарзан и скакать по движущимся платформам (наверное, как он же). Звучит достаточно стандартно для платформенной аркады, но Activision удалось довести аркаду до совершенства.

КАМЕРА ВЕДЕТ СЕБЯ ПРИЛИЧНО, ОБЕСПЕЧИВАЯ НЕОБХОДИМЫЙ ОБЗОР.

Врага на размотыжку!

Первым впечатлением от Pitfall было на удивление удобное управление, а это для аркады половина успеха. Harry расправляется с врагами специальной кирко-мотыгой. Правда, некоторых противников будет трудновато вынести этим нехитрым приспособлением, и тогда на помощь приходят всевозможные бомбы и прочие фенечки, периодически встречающиеся на уровнях.

Управление атаками можно было бы реализовать и получше, однако падения во время прыжков наносят Harry гораздо больший урон, нежели враги. Кстати, о падениях. Теперь они происходят исключительно по вашей собственной вине: к чести Activision, "слепые" прыжки отсутствуют как класс.



Временами Гарри вынужден становиться Тарзаном...

1 Вход в пирамиду ацтеков 2 Опасность ощущается кожей... 3 4 элемента. А где пятый? 4 Остановись, мгновенье!

5 Главное — не попасть под бревно 6 Таинственная незнакомка 7 Куда же я попал?



Гарри сполна сможет испытать себя в дисциплине "бег по пересеченной местности"

Ну почему я не сокол, почему не летаю?

По мере прохождения уровней, Harry собирает фишки, состоящие из магического вещества люценса. В специально отведенных местах эти фишки могут быть потрачены на поправку здоровья. В некоторых местах люценс разлит на поверхности. В таком состоянии он заставляет нашего героя левитировать, а проще говоря, летать, немного приподнимаясь над землей. В принципе, можно контролировать направление полета, но все же летать значительно сложнее, чем ходить. В полной мере вы почувствуете это, вступив в борьбу с боссом первого этапа. Необходимо долететь до четырех кранов и отвернуть их, уворачиваясь от препятствий и нападок босса. Открывая очередной кран, вы повышаете уровень люценса в комнате. Но надо поторапливаться — вредный гладиатор закручивает краны обратно. Надо действовать решительно и быстро, и тогда он просто-напросто утонет в заполнившем комнату люценсе.

Каждый из трех боссов требует своего подхода. Уровень со вторым боссом представляет собой эдакий тир, где за патронами придется прыгать через лаву. А вот последний уровень, где хозяйничает самый злой и вредный босс Scourge, немного скучноват, выделяясь этим из общего настроения игры.

Достаточно интересно исследовать уровни: немного в стороне от основного маршрута припрятаны дополнительные жизни и золотые слитки, каждый из которых эквивалентен десяти магическим фишкам. Построение уровней не линейно: если вы не можете преодолеть какое-то препятствие, попробуйте зайти с другой стороны. Это очень удобно, ведь в других аркадах если уж застрял, то придется биться, пока не пройдешь преграду.

Графика и звук

Еще одна старая двумерная игра перенесла пластическую операцию, избавилась от спрайтов и обросла полигонами и текстурами. Трехмерность стала стандартом в современных играх, однако не все "старички" переходят в третье измерение в добром здравии, зачастую плоский оригинал гораздо играбельнее своего трехмерного продолжения. Pitfall конвертирован на твердую четверку с плюсом. Все картинки выполнены очень приятно и красочно. Созданы достаточно большие хорошо продуманные уровни, можно отметить удачно расположенные источники освещения.



Камера ведет себя прилично, обеспечивая необходимый обзор, хотя в некоторых местах можно было бы выбрать более удачный ракурс. Монстры интересны, проработаны, особенно впечатляют джины огня. Анимированы монстры, как и сам Harry, на достойном уровне. Движения, правда, несколько угловаты, но не настолько, чтобы это мешало.

В НЕКОТОРЫХ МЕСТАХ ЛЮЦЕНС РАЗЛИТ НА ПОВЕРХНОСТИ.

Основная проблема у Pitfall'а с графикой — довольно низкое разрешение, да и frame rate мог быть лучше.

Саундтреки вполне соответствуют динамике игры. Примерно такие энергичные мелодии вы стали бы напевать, бегая по джунглям и горам чужого мира. По ходу игры Harry отпускает комментарии, но делает он это вполне ненавязчиво.

Итак...

Pitfall не идеален, но это не мешает оценить его как очень свежую и оригинальную аркаду, не похожую на популярных собратьев типа Super Mario 64, Tomb Raider или Crash Bandicoot.

Те, кто играл в первый Pitfall на Atari 2600, не будут разочарованы: трехмерный потомок ничуть не хуже оригинала, а это уже кое-что.



Pitfall 3D: Beyond the Jungle

Графика	73%
Звук	85%
Сюжет	50%
Интересность	90%







"Я люблю эту игру!"

Артем В. Безродный

Весна... За окном бушует листва. Золото солнца, изумруд травы, хрусталь неба... Но многие, похоже, предпочтут на время забыть о красотах природы и все свое свободное время посвятят новому баскетбольному симулятору от Sony Entertainment — Total NBA'98.

В игре, как в жизни

Очередной шедевр этой компании — яркий пример того, как надо делать продолжения ставших популярными игр. Сохранив все прелести предыдущей версии, Sony приправила свое блюдо новыми специями, а на десерт приготовила доселе невиданные сладости. Новая игра старается следовать реалиям современной НБА не только в плане статистики, но и во всем, что касается игровых аспектов баскетбола.

МОЖНО ВЫБРАТЬ, КАКИМ ИМЕННО (!) БРОСКОМ СВЕРХУ ВЫ ЖЕЛАЕТЕ ЗАВЕРШИТЬ СВОЮ АТАКУ.

Учитывая серьезность подхода, можно было даже не упоминать, что заявки всех 29 команд НБА приведены в полное соответствие с действительностью, исправлены согласно последним данным статистические показатели игроков, учтены все недавние изменения в правилах игры. Стоит отметить, что, к вящей радости фанатов, абстрактных господ Форварда и Центрового наконец-то заменили виртуальные Чарльз Баркли и Шакил О'Нилл (правда, с Его Воздушеством — Майклом Джорданом — в очередной раз вышла заминка).

Не останавливаясь на этом и далее следуя духу реалистичности в каждом компоненте игрушки, Sony воссоздала с точностью до дюйма образы всех игровых арен НБА, а также сильно перетряхнула партитуру звукового оформления поединков.

В новой игре виртуальные болельщики — не просто шумовой фон: радостные возгласы и негодующее улюлюканье являются прямым отражением того, что творится на площадке. Правдоподобны также и "звуки баскетбола": стук мяча, скрип кроссовок, возгласы баскетболистов и тому подобное.

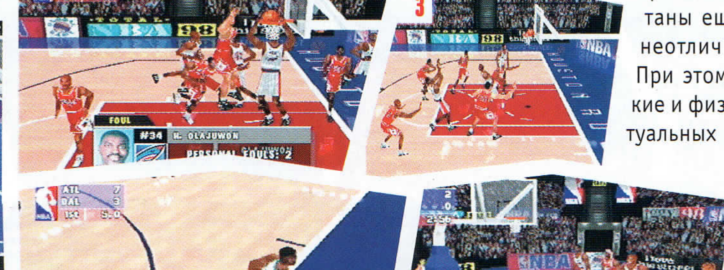
Управление радует

Интересная новинка появилась и в области управления составами команд: любой игрок может быть выставлен на драфт, а затем, вместе с другими свободными агентами, задрафтован согласно правилам Ассоциации.

Главное же отличие от предыдущей версии состоит, конечно, не в этом, и даже не в улучшенной графике. Хотя модели игроков были проработаны еще более детально и стали просто неотличимы от "живых" баскетболистов. При этом учтите, что все антропометрические и физиологические характеристики виртуальных и реальных игроков полностью со-



Этот реальный виртуальный баскетбол!







1 Знаменитый полет воздушного Майкла 2 Быстро вводим мяч из аута — для атаки осталось всего 5 секунд
3 Броски со средней дистанции — единственное средство от плотной опеки 4 Джордан на линии штрафных
5 Хороший шанс сократить разрыв в счете

впадают, а движения баскетболистов на площадке смоделированы с помощью технологии motion capture при непосредственном участии известных профессионалов, таких как, например, Джери Стэкхаус. Но все же изюминка новой игры — огромное разнообразие технических элементов в арсенале виртуальных игроков, а также новые возможности в управлении ими.

Техника на грани фантастики

Многие из настоящих профи позавидовали бы тому, что могут вытворять баскетболисты из Total NBA'98. Быстрая смена направления движения при дриблинге, повороты на 180 и 360 градусов, переводы мяча за спиной и между ног, разнообразные обманные движения. А передачи? Виртуальные плеймейкеры переняли все лучшее у признанных мастеров паса НБА. Передача за спиной, длинная или короткая от пола, пас во время ведения мяча, навесные, скрытые и обманные передачи, пасы не глядя — это еще не полный перечень возможностей вывести товарища по команде на смачный бросок по кольцу сверху. О да, именно сверху, потому что так называемые slams and dunks — самая вкусная часть новой игрушки. К сожалению, решительно нет никакой возможности перечислить все способы поразить кольцо соперника, взмыв над ним в невероятном прыжке. В русском языке просто нет эквивалентов английскому для обозначения всего набора разновидностей этих эффектных технических приемов. Однако все, чем балуют заокеанские звезды публику, забивая сверху в реальных матчах, можно с успехом проделать и в Total NBA'98.

Но и это еще не все. С помощью системы Total Control Dunking можно выбрать, каким именно (!) броском сверху вы желаете завершить свою атаку. Удачно выполнив бросок, виртуальный игрок какимлибо специфическим жестом, характерным и для реального баскетболиста, отмечает свой успех, еще больше заводя публику.

Приятное добавление к вышеописанным возможностям и новая система управления виртуальными игроками. В Total NBA'98 существует возможность во время атаки на кольцо оппонента отдавать передачи не только рядом стоящим баскетболистам, но и вообще любому игроку своей команды, не владеющему мячом, просто нажав на обозначающую его кнопку.

В защите также можно переключаться между игроками, не перебирая последовательно одного за другим, а воспользовавшись описанным методом.

С головой, кажется, все в порядке

Важная часть любого симулятора — искусственный интеллект. По сравнению с предыдущей версией, программистам из Sony Entertainment удалось создать гораздо более продвинутый AI. Баскетболисты, управляемые компьютером, перестали производить нелепые броски по кольцу сквозь щит, командные действия в позиционном нападении стали более отлаженными, появилась четкость в защите.



6 Лонгли-Оладжьювон. Борьба в трехсекундной зоне



"Алей-оп" в исполнении Родмана

Кроме того, виртуальные команды благодаря разработчикам могут применять специфические тактические схемы, списанные с планшетов главных тренеров команд-прототипов НБА, как в нападении, так и в защите.

Стало проще обороняться и играющему. Его баскетболисты, управляемые компьютером, тоже стали "поумней". Плюс к этому, в распоряжении игрока появилась возможность распределить персонально своих баскетболистов в защите против игроков команды-соперницы. Правда, здесь нельзя не упомянуть об одной детали, так и оставшейся вне поля зрения специалистов из Sony. Основное оружие защиты в Total NBA'98 — блок-шоты и перехваты. Но, к сожалению, эти непростые технические элементы крайне просты для выполнения командами, управляемыми игроком. Ни в одной реальной игре не бывает такого фантастического количества накрытых бросков и перехваченных мячей. Очень часто удается, особенно на низких уровнях сложности, управляя невысоким игроком передней линии, с легкостью прервать бросок сверху тяжелого форварда. Как произошло столь досадное упущение — непонятно вдвойне, так как поведение многих виртуальных баскетболистов на площадке чуть ли не до черточки копирует действия реальных личностей. Так, например, компьютерный Дэнис Родман просто неподражаем в игре под щитом, Джейсон Кидд раздает фантастические пасы, Реджи Миллер с легкостью забрасывает трехочковые, а Шакил О'Нилл с такой же легкостью вколачивает мячи в корзину сверху.

АБСТРАКТНЫХ ГОСПОД ФОРВАРДА И ЦЕНТРОВОГО НАКОНЕЦ-ТО ЗАМЕНИЛИ...



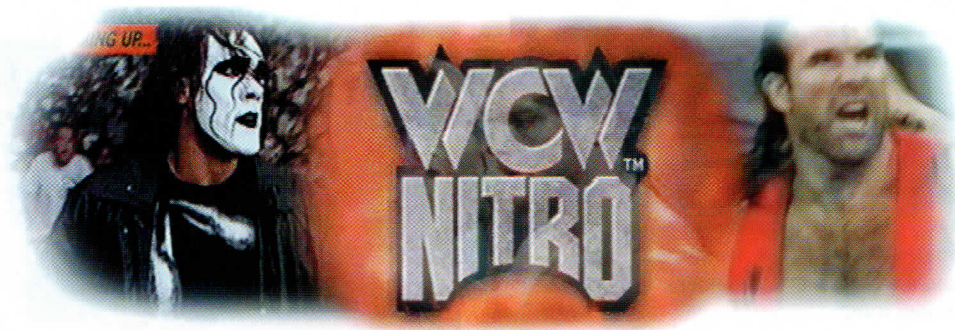
Кто понимает — не пропустит

Постаравшись забыть об указанных недостатках, с уверенностью можно сказать, что Total NBA'98 один из самых реалистичных баскетбольных симуляторов. Благодаря прекрасной графике, сочным звуковым эффектам, грамотно проработанному AI, продуманному управлению и, естественно, потрясающим возможностям виртуальных баскетболистов, эта игрушка действительно погружает играющего в атмосферу настоящих баскетбольных баталий. Без сомнения, большинство фанатов спортивных игр предпочтут прогулкам на свежем воздухе многочасовое общение с Total NBA'98.









Злой, крутой, опасный

Модернист

Рестлинг — одно из наиболее известных изобретений американской цивилизации. Граждане Соединенных Штатов гордятся им не меньше, чем бейсболом, попкорном или пятой поправкой к Конституции. Чем же эта до предела брутальная игра заслужила общенациональную любовь американцев? Все очень просто: рестлинг — это масштабное и красочное шоу, наполненное театральными эффектами. Чемпионат по этому виду спорта, если рестлинг вообще можно назвать спортом, напоминает фильмы режиссера Джона Ву: один монстрообразный гигант наносит другому удар, сравнимый по мощи с ударом парового молота. Оппонент улетает за пределы ринга, ломая при этом своей спиной судейский стол, однако тут же возвращается обратно и с разбега бьет своего соперника ногой в голову. Трибуны неистовствуют, зрители в восторге обливают друг друга пивом и обсыпают воздушной кукурузой. Потом одного из спортсменов, картинно разлегшегося на полу, поднимают врачи, а второго, грозно ревущего и высоко прыгающего, рефери объявляет победителем. Вот такая штука этот рестлинг.

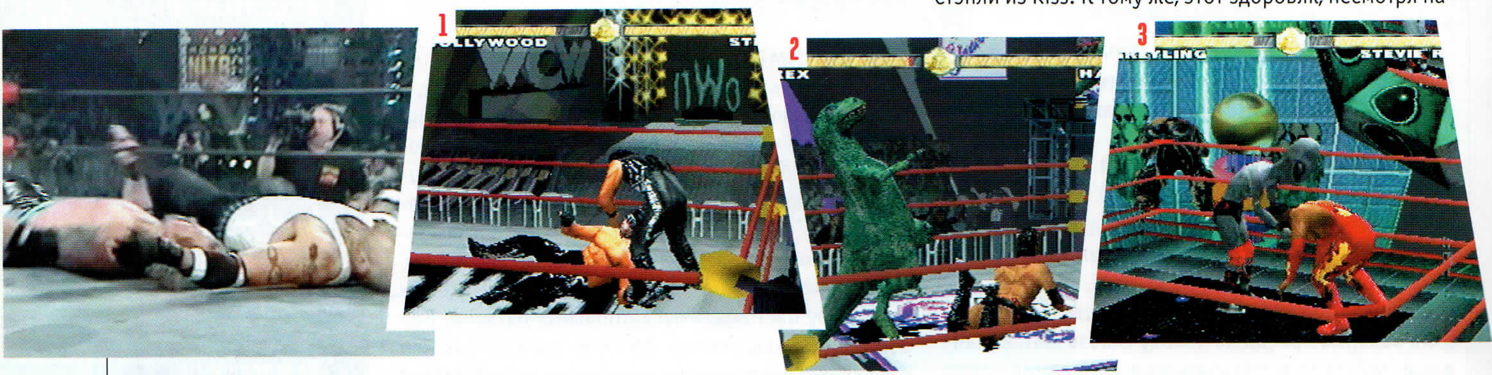
...НА РИНГ ВЫБЕЖАЛ НЕВЗРАЧНЫЙ ЧЕЛОВЕК ИЗ ЗРИТЕЛЬНОГО ЗАЛА...

Жестокий ринг

Разработчики видеоигр никогда не обходили своим вниманием безумные игрища, которые именуются “Чемпионатом мира по рестлингу”, или, сокращенно, WCW. Достаточно вспомнить неплохую игру WCW vs. NWO World Tour — один из немногих продуктов, официально лицензированных Федерацией рестлинга. Однако WCW Nitro значительно превосходит ее по всем параметрам. На сей раз мы столкнулись с настоящим шедевром, который может составить достойную конкуренцию Tekken 3 и прочим раскрученным трехмерным чемпионатам по мордобою. В WCW Nitro собралось все лучшее, что только можно ожидать от подобного рода игры. Графика вызывает тихий восторг: временами даже не верится, что бойцы, сражающиеся на экране, составлены из множества полигонов, а не вырезаны из оцифрованного видео.

Кстати, о видео. Заставка игры смонтирована из нескольких чрезвычайно эффектных фрагментов реальных матчей, после которых сразу же понимаешь всю бесхитростную суть этого спорта. Шоу, шоу и еще раз шоу! Участники этого спектакля — фигуры чрезвычайно колоритные.

Под первым номером в списке мордобойцев стоит Терри “Голливуд Халк” Хоган, известный широкой российской публике по ролям в многочисленных малобюджетных телесериалах вроде “Голубого грома”. Человек огромного обаяния, он не теряет его и в виртуальном обличье. Во всяком случае, краткое выступление Хогана перед боем более артистично и убедительно, чем речи остальных реслеров. Впрочем, проигрывая Терри в том, что герои RPG-игр именуют “харизмой”, остальные бойцы ничуть не уступают ему в оригинальности внешнего вида. Чего, например, стоит один только Стинг, раскрашенный, словно Пол Стэнли из Kiss. К тому же, этот здоровяк, несмотря на



Боевая ничья

1 Он не помогает подняться, а всего лишь добивает 2 С ящерами лучше не шутить 3 А это — фрагмент из X-Files

некоторую истеричность предматчевого выступления, дерется столь же хорошо, как Хоган, Гигант или ветеран рестлинга Лекс Люгер. А знаете почему? Да потому, что все реслеры в WCW Nitro сражаются абсолютно одинаково. Те же приемы, те же физические характеристики. Единственную более или менее значительную роль играет рост реслера, да и от этого зависит одна-единственная вещь: полетит ли ваш соперник с ринга поверх канатов, или же он проскользнет между ними. По моему мнению, это самый большой минус игры, здесь ребята из Inland Productions явно поленились. А ведь что им стоило немного разнообразить процесс взаимного избиения борцов добавлением каких-нибудь хитрых индивидуальных приемов? WCW Nitro от этого только бы выиграла. Ведь однообразие убивает всю радость от процесса игры. Впрочем, WCW Nitro — вещь, безусловно, увлекательная, так что даже некоторые серьезные недостатки в концепции игры не портят общего хорошего впечатления.

Тройной бум-бум с переворотом

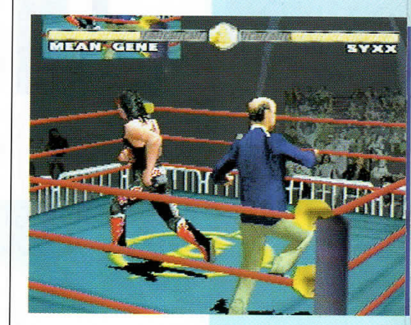
Звуковое сопровождение является одним из важнейших элементов любой видеоигры. В самом деле, отсутствие колоритных воплей лишает хорошую драку половины ее прелести. Создатели WCW Nitro в полной мере учли эту деталь, пригласив для озвучивания своего продукта самих реслеров и профессиональных спортивных комментаторов. В результате хруст заламываемой руки "Мачо" Рэнди Саваджа сопровождается сочувственным комментарием вроде: "А Мачо-то выглядит немного усталым..." Саундтрек к игре был написан такими корифеями "индастриала", как White Zombie. Роб Зомби, являющийся большим поклонником рестлинга, сказал, что игра удалась на славу, и все детали его любимого ночного шоу "WCW по понедельникам" были сохранены во всей их первозданной неповторимости. В самом деле, разработчики скрупулезно воспроизвели не только внешний вид бойцов, но и все особенности залов, в которых проходят соревнования.

Реалистичность — вот основной козырь WCW Nitro. Бой есть бой. В каждой схватке свои правила и свои приемы. Несмотря на кажущуюся хаотичность рестлинга, он подчиняется вполне определенным законам, и борцы действуют во вполне определенных рамках. Игра является отражением жизни, а значит, виртуальные реслеры должны действовать в соответствии с регламентом, утвержденным Федерацией рестлинга. Но это отнюдь не значит, что вам придется страдать от ограниченности в выборе ударов. Пинки и броски, разнообразные захваты и болевые приемы, всевозможные заломы и хитрые подсечки не просто разрешены, более того, они всячески поощряются и приветствуются. Конечно, такое обилие возможностей приводит к некоторой сложности в управлении персонажем. Тактический совет: на первых порах лучше не пытайтесь проводить сложные и эффектные приемы. Противник сразу же заломает вас, наказав, таким образом, за беспочвенное эстетство. Жмите на все кнопки подряд, это очень эффективно и познавательно. Через пару дней вы в любом случае освоите управление во всех его деталях и начнете сражаться вполне осмысленно. Вот тогда и начнется самое интересное. Вы больше не будете восклицать: "Ох, как же это мой любимый ударчик не выгорел!" И вот на этой стадии лучше всего будет подсоединить к PlayStation еще один геймпад и пригласить к себе в гости трех-четырех друзей. Поверьте моему опыту, несколько замечательных вечеров вам просто гарантированы, потому что multiplayer в WCW Nitro реализован исключительно хорошо. Не забудьте только убрать разнообразные ограничения в меню Options, иначе вам так и не удастся прочувствовать всю прелесть схватки за пределами ринга. Кроме того, во время игры в этом режиме вас могут подстерегать самые поразительные сюрпризы. Я, например, был очень удивлен, когда на третьем часу упорных боев на ринг выбежал невзрачный человек из зрительного зала и начал отчаянно колотить обоих бойцов всеми возможными способами. Конечно, мы по достоинству оценили ненавязчивый юмор разработчиков и сразу же осадили наглеца парой чувствительных ударов, после чего тот с воплями выпрыгнул за канаты и скрылся в толпе.



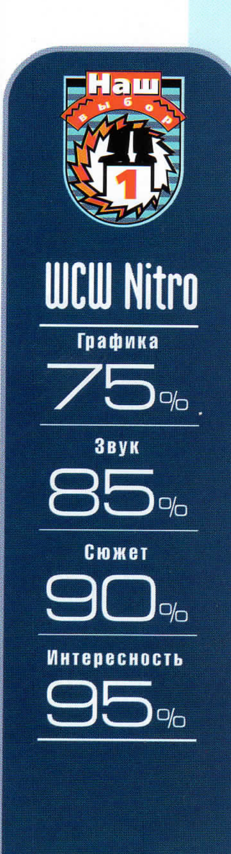
А так здесь бьют угловые

...ОДИН МОНСТРООБРАЗНЫЙ ГИГАНТ НАНОСИТ ДРУГОМУ УДАР...



Немного критики

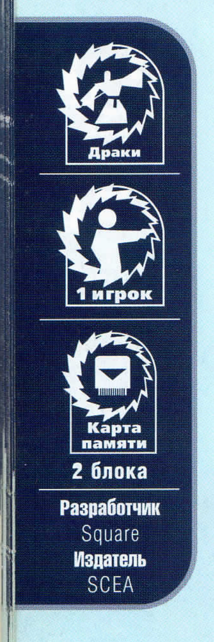
К счастью, серьезных недостатков в WCW Nitro не было обнаружено. Основные нарекания вызывает "стратегичность" игры. Это значит, что весь бой строится исключительно на разного рода комбинациях, выполнение которых нельзя прервать коротким, но убедительным ударом, как, например, это делается в Tekken. Игра напоминает пошаговую стратегию, где оба игрока действуют не одновременно, а по очереди. Если вы провели захват, то можете на некоторое время отложить джойстик и понаблюдать за злоключениями своего соперника. Некоторые любители динамичных игр считают такую особенность WCW Nitro большим минусом, хотя, в сущности, это не такой уж серьезный недостаток. Некоторая медлительность персонажей является органичным элементом стиля, так что хорошо это или плохо — решать вам. Тем читателям, которые всерьез заинтересовались игрой, я советую заглянуть в самый конец прошлого номера нашего журнала, где были опубликованы сверхполезные коды. Введите несложную комбинацию, и количество борцов сразу увеличится в три раза, причем среди многочисленных "чиканос латинос" и прочих парней самого бандитского вида появятся Санта Клаус, девочка-скаут, инопланетянин и прочие нестандартные персонажи.





Семь в одном, или 140 часов прохождения

Т.С.Гарп



Родительница знаменитой серии Final Fantasy компания Square продолжает упражняться в создании монументальных PRG. В апреле этого года фирма SCEA выпустила новое Square-творение — длинную-предлинную игру под названием SaGa Frontier.

Ругательства

Я знаю, что SaGa некоторым людям нравится, хотя и не совсем понимаю, почему. Я не буду говорить, что это плохая игра. Скажу только, что игра эта очень длинная и жутко тормозная, поэтому даже многим заядлым любителям Role Playing Game она покажется нудной. А о тех, кто не "торчит" от заклинаний, амулетиков и синего лекарства в пузырьках, и говорить нечего.

ВСТРЕЧАЕТЕ ВЫ ПОЛЗУЧИЙ РЕПЕЙНИК, А ДРАТЬСЯ ПРИХОДИТСЯ С КЛОУНОМ, РУСАЛКОЙ И БАБОЧКОЙ. ЧУДЕСА!

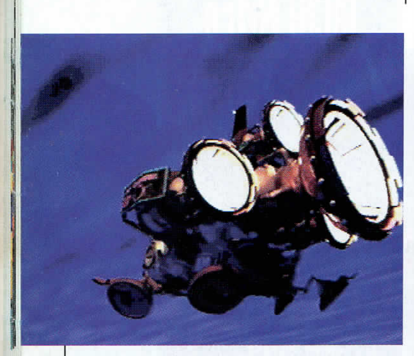
Тормозной игру делают несколько обстоятельств. Во-первых, здешние противники имеют премерзкую привычку полностью восстанавливаться, как только вы выходите из комнаты. Убили вы, скажем, за 10 минут двух зомби и трех роботов. Вышли на секунду, вернулись — батюшки светы: опять два зомби и три робота!

Теперь представьте себе, что путь к любому боссу в игре лежит через лабиринты со множеством разветвленных дорог, запертых дверей и тупиков. Для того, чтобы найти верную дорогу, приходится по сто раз возвращаться, натыкаясь всякий раз на одних и тех же неприятелей.

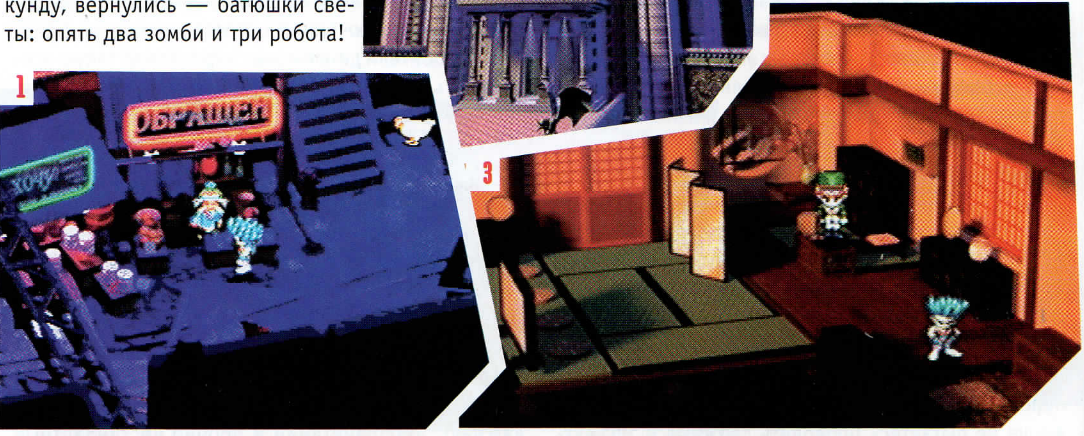
На поле брани

Режим битвы вызывает негодование уже после первых десяти минут игры. Дело в том, что каждый раз, когда вы сталкиваетесь с противником, изображение на экране начинает вертеться, как пропеллер кукурузника, создавая напряжение для глаз и обдавая вас всеми цветами радуги, вслед за чем перед вами открывается поле боя. Теперь вы выбираете команду бойцов (до 5 человек в каждой) и наблюдаете, как ваши герои под тревожную музыку выпрыгивают на сцену. Наконец, вас просят выбрать действие (удар, выстрел и т.д.) для каждого бойца и показывают бой. Если вы не окочуриваетесь, и противник остается жив, обмен ударами повторяется.

Без определенных церемоний в RPG, понятное дело, не обойтись (хотя при такой интенсивности боевых операций эти цветастые переска-



Корабль доставит вас в другой город



1 Загадочная улочка с вывесками "на русском" 2 Здесь живет нехорошая мисс Кэмпбелл 3 Рэд в аэропорту: куда дальше?

4 Иди налево, иди направо. Иди куда хочешь



кивания могут свести с ума), но вот что действительно воспринимается как оскорбление, так это радужные окошки с информацией о достижениях, появляющиеся над каждым героем после битвы. "Сила поднялась!", "ловкость увеличилась!", "ума прибавилось", — говорят окошки. При этом не уточняется, насколько что поднялось и много ли привалило. Просто поднялось, и все. Привалило, и бог с ним. А возрастает за каждое сражение обычно показателя по два у каждого героя. То есть каждый раз приходится просматривать штук по десять таких оконцев. Жми на кнопку контроллера, чтобы прочитать следующую порцию бесполезной информации!

Много всего

Надо отдать должное трудолюбию дизайнеров SaGa Frontier: противников они нарисовали кучу. Прямо скажем, не один десяток. Причем противники в игре и противники на поле боя имеют немного общего. Встречаете вы, скажем, ползучий репейник, а драться приходится с клоуном, русалкой и бабочкой. Чудеса!

Убивая врагов, вы постепенно набираетесь сил и приобретаете полезные навыки. Однако чем сильнее вы становитесь, тем сильнее становится и вся противостоящая вам нечисть. Если в начале игры большинство монстров умирает от удара баллов в семь, то под конец, чтобы убить босса, приходится иногда выбить из него 100000 (!) баллов.

За убитого противника вам дают деньги (credits). Чем сильнее был враг, тем больше вы получите. Вообще-то, с финансами в SaGa проблемы. Честным путем здесь не озолотишься.

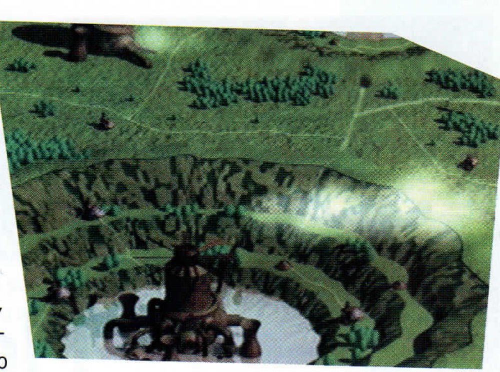
Если вы решились взяться за эту игру, мой вам совет: обогащайтесь с помощью хитрых финансовых операций (см. советы в этом номере).

"Расы"

Все обитатели SaGa'вского мира разделяются на людей, монстров, колдунов и роботов. Представители каждой из этих "рас" имеют свои особенности. Например, люди могут развивать специальные "способности" (abilities), которые они получают в бою. Маги совершенствуют и перенимают друг у друга разные хитрые приемы. Роботы копируют у других (побежденных) роботов программы и восстанавливают за их счет потерянные силы, а монстры поедают друг друга и получают таким образом специфические для них, монстров, умения.



Все это, на самом деле, довольно сложно и потребует от человека, несведущего в RPG'шных премудростях, длительного изучения. Впрочем, зачем изучать? Можно разобраться по ходу игры. Было бы желание!



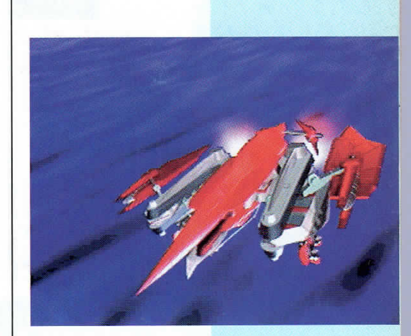
Сюда приземлился робот — один из 7 героев SaGa Frontier

Большая бродилка

Игра сделана по принципу "хожу куда хочу". Все семь сценариев проходят по большей части на одной территории. Между парой десятков городов и городишек налажено движение пассажирского транспорта

УБИВАЯ ВРАГОВ, ВЫ ПОСТЕПЕННО НАБИРАЕТЕСЬ СИЛ И ПРИОБРЕТАЕТЕ ПОЛЕЗНЫЕ НАВЫКИ.

(в основном футуристического воздушного). Какие-то места в игре важны для прохождения одного сценария, какие-то для другого. В результате может получиться, что вы на день застрянете в пещере на краю света, где вам и быть-то незачем.



Без сомнения, некоторым товарищам такие приключения доставят лишнее удовольствие: гуляй себе вволю, учись ориентироваться на местности...

Однако простому смертному смотреть в SaGa Frontier особо не на что. Это вам не Riven, где можно разгуливать часами, наслаждаясь грандиозными видами.

Звуки

Музыка в игре местами плохонькая, местами ничего, терпимо. Так или иначе, долго слушать ее противопоказано: начинает капать на мозги. Лично я играл с выключенным звуком, нервы свои берег. Хотя лучший вариант, наверное, включать ее на пять минут, а потом выключать на час.

Как и положено солидной японской RPG, озвученными диалогами SaGa гордо пренебрегает. Только текст, как в немом кино.

Классика, черт побери!

Итого

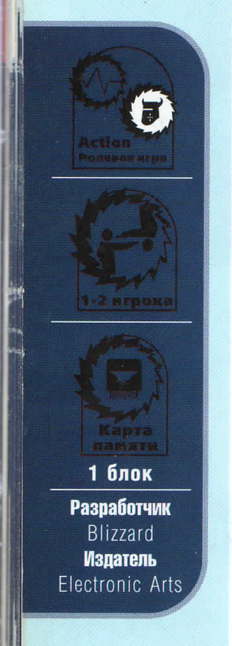
Наверное, настоящие поклонники RPG смогут раскусить SaGa Frontier и смириться с ее недостатками. Кроме того, игру нельзя оценивать однозначно. Одни сценарии выполнены лучше, другие хуже. Однако лично мне игра не понравилась: скучно!



SaGa Frontier

Графика	80%
Звук	60%
Сюжет	65%
Интересность	65%

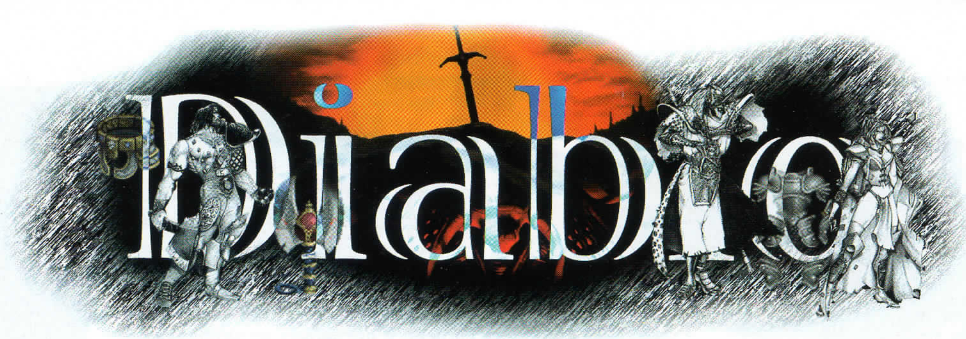




1 блок

Разработчик Blizzard

Издатель Electronic Arts



Повелитель тьмы

Андрей Карасев

В смутные времена приходится жить... Необъяснимо и бесследно стали пропадать люди, в пригородах шастают странные твари — не дай бог встретиться с такими. В воздухе повис привкус смерти... Которую неделю ползут слухи один страшнее другого. Подземелья под городом стали пристанищем давно умерших воинов из позабытых эпох. Одни считают, что их подняла из могил чья-то злая воля, другие — что подземелья ведут прямиком в ад... В королевстве Khandaras воцарился хаос. Неведомое зло окутало землю, сея семена раздора среди жителей.

Тайны подземелий

В один из этих проклятых дней подвергся уничтожению родной город героя-воина. Добропорядочные жители были безжалостно убиты. В порыве мщения герой поклялся во что бы то ни стало найти и уничтожить причину зла. Поиски источника бед, свалившихся на его страну, привели в городок Тристрам, населенный жалкой горсткой выживших после пришествия сил тьмы. В пустых залах заброшенной церкви, построенной на развалинах древнего монастыря, не раз слышали эхо странных голосов и наблюдали отблески призрачного света. Рассказы немногочисленных жителей несчастного Тристрама скорее ставят новые вопросы, чем дают ответы: сумасшедший король, его пропавший сын, таинственный Архиепископ — все это части какой-то головоломки. Ответ кроется где-то в подземельях церкви — воин уверен, что искать ответы надо именно в этом месте, а заодно и спросить за все с поселившейся там нечисти.

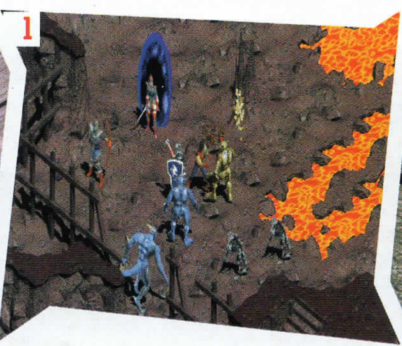
КОМБИНАЦИЯ ВСЕГО ДВУХ КНОПОК ВЫЗЫВАЕТ ВОССТАНОВЛЕНИЕ МАНЫ И ЗДОРОВЬЯ.

В подземелья спускаются разные люди, одни жаждут мести, другие — золота, славы или знаний. Один из древнейших кланов магов — Vizjerei — заинтересовался происходящим под развалинами церкви. Он посылает своих адептов узнать побольше о демонах, населяющих подземелье. Мудрецы клана надеются, что их воспитанники смогут искоренить появившееся зло, а заодно и найти давно утерянные магические книги и амулеты. Маги этого клана много практиковались в изучении различных заклинаний и развили в себе способность, узнав новое заклинание, в течение короткого времени овладеть им в совершенстве. Кроме того, они научились восстанавливать свойства магических посохов, исчерпавших свои возможности.

The Sisters of the Sightless Eye — гильдия воительниц — также выслала несколько лучниц, чтобы проверить, так ли грозна нечисть, как рассказывают, и долго ли она выстоит под стрелами отважных амазонок, славящихся своей меткостью. Многие поплатились головой, недооценив способности этих очаровашек со стальными нервами. Воительницы владеют мистической способностью находить и обезвреживать ловушки и западни. Они не так сильны в ближнем бою, как воины, но



"Нас трое, а кучка золота одна — как делить будем?"







1 Бедные монстрики, они обречены... А если что не так, игроки смоются в Town Potal 2 Стена огня. Для жалких скелетов это непреодолимое препятствие 3 "Толпу желтых и мерзких поруби ты, а вот этим синим рогатым парнем займусь сам"

никто не уцелеет под ливнем стрел, выпущенных из их не знающих промаха луков.

Кто к нам пришел

Diablo, признанный многими авторитетными обозревателями игрой 1996 года на PC, наконец-то вышел на PSX. Однако встает законный вопрос: может ли PSX реализовать все то богатство графики, динамического освещения, случайно создаваемых подземелий и огромного набора предметов и монстров, которое сделало Diablo хитом на PC? Ответ неоднозначен.

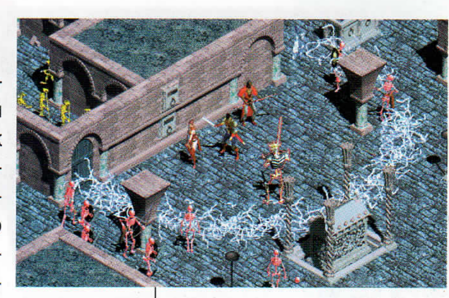
Для начала разберемся, что же представляет собой Diablo. Самый простой ответ — бродилка по подземельям-action. Это с одной стороны, а с другой — RPG, со сложной системой развития навыков и качеств персонажа, любовно подобранным и прорисованным оружием и амулетами. 15 темных таинственных уровней, населенных монстрами и чудовищами. Вполне достаточно, чтобы покрыть себя славой... или сгинуть без следа. Вид "от первого лица"? Ерунда! "От третьего"? Да кому он нужен! Незамысловатая, так называемая изометрическая проекция в три четверти оставляет далеко позади трехмерные полигонные новинки, обходя их по продуманности и живости графики, световым эффектам, детализованным персонажам и монстрам. Создается непередаваемая атмосфера присутствия — не падайте в обморок, если вас окружат "рыцари смерти". Лучше вспомните, что вам есть чем ответить — могущественная магия и грозное оружие помогут выяснить, кто тут главный! (Особенно если прикупить у кузнеца "бронежилет" покрепче.)

Разработчики не случайно сделали Diablo action'ом в реальном времени — классический для RPG походовый вариант ведения боя нравится далеко не всем, многим не достает в нем динамизма. Учитывая промахи и недостатки уже выпущенных другими фирмами игр, Blizzard акцентировала внимание на применении специфических навыков и тактики в бою, не сводя все сражения к соревнованию на скорость щелканья мышью. Для борьбы против каждого вида монстров нужно сделать правильный выбор оружия или заклинаний — тогда победа достанется значительно легче.

Воспитание персонажа — дело серьезное

Как я уже говорил, Diablo многослоен — под action'ом скрывается достаточно проработанная система развития персонажа. Выбрав изначально довольно слабого воина, лучницу или мага, вы начинаете "накачивать" его, проводя через череду сражений. Постепенно становятся доступными мощные заклинания и уникальное оружие, повышается ловкость и уровень знания магии.

Притягательность Diablo кроется в неограниченной продолжительности игры. Все 15 уровней подземелья каждый раз создаются случайным образом. Это достаточно круто для PC, на PSX же просто нет аналогов! А огромный выбор магических предметов, амулетов и "примочек"?! В Diablo возможны сотни комбинаций атрибутов и свойств предметов. Укрепление брони, повышение мощности или скорости удара, повышение "иммунитета" к вражеской магии — и все это во всевозможных комбинациях, какие только можно представить. К тому же не следует забывать, что каждый из трех персонажей принципиально отличается от других, ему присущи собственные неповторимые преимущества и недостатки, своя стратегия.



Король скелетов — один из самых сильных противников в игре, к тому же его всегда окружает целая скелетов. Сейчас нашим ребятам придется туго.

Как прошла операция

Да... идеальным портирование Diablo не назовешь. Очень пострадала анимация персонажей, движения стали более дерганными и неестественными. Часто проскальзывают исчезающие кадры. Камера находится слишком близко к персонажу, тем самым ограничивая его поле зрения. Кроме того, в подземельях достаточно темно и многие наверняка прибавят яркость телевизора, чтобы разглядеть, что же происходит в темных закоулках.

НЕ ПАДАЙТЕ В ОБМОРОК, ЕСЛИ ВАС ОКРУЖАТ "РЫЦАРИ СМЕРТИ".

Другим проколом можно назвать неудобный и слишком долгий процесс сохранения игры: в Diablo иногда приходится сохраняться каждые полминуты, и ждать по 10 секунд, пока игра сохраняется.



А вот управление реализовано элегантно. В PC-версии были задействованы и клавиатура, и мышь. Атаки, выбор заклинаний, инвентарь, характеристики персонажа — все это было привязано к определенным клавишам на клавиатуре. Как же реализовать все эти функции, используя всего восемь кнопок и крестик? Постоянно используются комбинации R2 с другими кнопками. При нажатии на R2 выскакивает меню, напоминающее эти комбинации. Версия для PSX имеет важное преимущество: комбинация всего двух кнопок вызывает восстановление маны и здоровья, в PC-версии было необходимо сначала выбрать соответствующие склянки.

Музыка в игре прописана очень чисто, она соответствует настроению игры и, что самое главное, не надоедает. Музыкальные темы меняются в соответствии с обстановкой и настроением игры. Треск пламени и вопли монстров тоже на уровне. Главные персонажи и NPC озвучены очень профессионально.

Резюме

Секрет популярности Diablo не в каких-то примочках и эффектах (хотя их вполне хватает), а в очень интересной реализации гибрида аркадного action'а с RPG'шным развитием персонажа и постепенным нарастанием его возможностей. Эти специфические качества совсем не пострадали при переносе Diablo на PSX. Если вас выводят из себя мелкие проколы в графике или вы уже играли в Diablo на PC, то, вероятно, стоит поиграть во что-то другое. Но если вы еще не были в мрачных владениях повелителя тьмы, то много потеряете, пропустив эту игру.







Заблудившись во сне

Зинаида Медведева

Если вы любите загадки, лабиринты и являетесь фанатом RPG, то эта игра для вас. Обладатели PlayStation уже успели оценить прелесть сочетания action\RPG, до сих пор многие называют Legacy of Kain одной из любимейших игр на PSX. Теперь фирма Sony выпустила игру под названием Alundra.

А был ли мальчик?

Непросто быть маленьким мальчиком, а тем более, если добрые родители назвали его Alundra (для русского уха так и слышатся "полундра", "лахудра"!). Да и выглядит он как девчонка! Вот и живи так всю жизнь... Но это далеко не главная его проблема. Видите ли, у этого мальчугана есть "сверхспособности". Он умеет входить в чужие сны и облегчать ночные кошмары. Малыш направляется в деревню Inoa, которая ему приснилась. Согласитесь, не каждый решит устроить себе такую прогулочку — мало ли что во сне привидится, адрес ведь и тот показать забыли... Но, видимо, для такого парня это мелочи.

ЕСТЬ СМЫСЛ ТЩАТЕЛЬНО ИССЛЕДОВАТЬ ВСЕ ТЕМНЫЕ УГОЛКИ.

По дороге в заветную деревушку корабль, на котором плывет Alundra, идет ко дну. Мальчика благополучно выносит на берег, где его находит кузнец по имени Jess и заботится о нем, как о сыне.

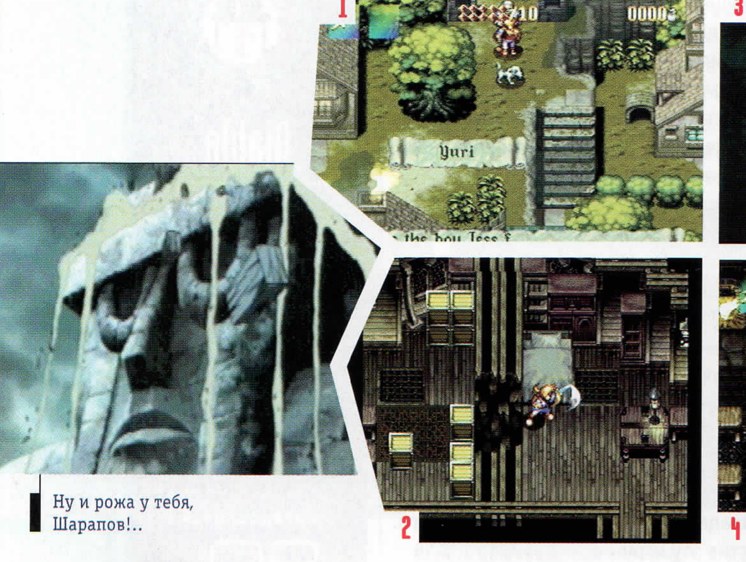
Поправившись, Alundra обнаруживает жителей в странном состоянии. Всех мучают кошмары. Кто-то не может заснуть, а кто-то не в состоянии проснуться. Естественно, как того все и ожидали, Alundra должен спасти несчастных.

Вглядитесь повнимательней

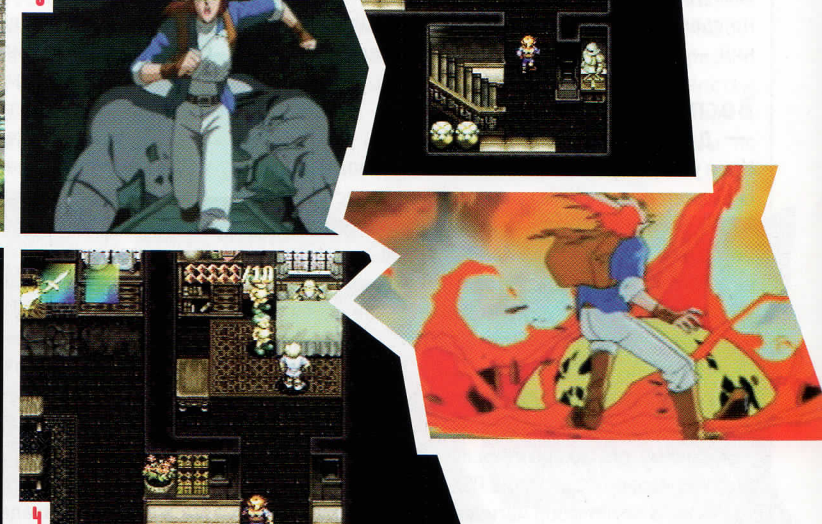
Игра выглядит приятно, авторы использовали изометрический вид. Нечто похожее вы встретите в Diablo. В принципе, игра веселая и красивая, но, к сожалению, не все в ней абсолютно гладко, встречаются и баги.

Иногда вы попадаете в такие места, где не можете правильно оценить высоту или дистанцию. Выяснять приходится не иначе, как методом проб и ошибок, но не всегда можно угадать то секретное место, где скрылся баг. Например, если в подземелье вы перепробовали все ходы, а двигаться некуда, попытайтесь прыгать там, где расстояние кажется недосягаемым. Это может сработать!

Жаль, конечно, что игра сделана не в полном 3D — она не может продемонстрировать всю мощь PlayStation.



Ну и рожа у тебя, Шарапов!..



1 Кто бы знал, что нужно этой собаке... 2 Быстрее наружу! 3 Алундра спешит на помощь 4 Больной, беспомощный старик



5 Смотри, они летят! 6 Злой матрос нам не помеха

Дети, вы только взгляните на это...

А я в диггеры пойду

Сюжет развивается легко. Неприятность состоит в том, что у вас нет возможности выбора, и действо разворачивается независимо от вашей инициативы.

Подземелье — это то место, куда обычно отправляется Alundra, чтобы помочь страждущим избавиться от кошмаров, и где вам предстоит долго бродить. На карте вы обнаружите множество мест, которые можно (и нужно) исследовать. Некоторые из них недосягаемы до тех пор, пока вы не найдете предметы, необходимые для прохождения конкретного puzzle. В каждом подземелье вы найдете около 20–30 загадок-ребусов (puzzle), после решения которых игрок вправе передохнуть от тяжелых часов геройствования.

Также во всех этих катакомбах вы найдете какие-нибудь upgrade'ы — оружие, доспехи, так что есть смысл тщательно исследовать все темные уголки.

Процесс пошел

Сам процесс игры не напрягает. Однако вам будут встречаться загадки, достаточно сложные в прохождении. Приведу пример одного из puzzle'ов.

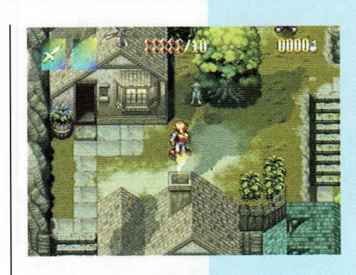
Вы находитесь в комнате с двигающимися вверх и вниз платформами и четырьмя каменными иконами, стоящими на пьедесталах. Каждая икона подходит к соответствующей панели на полу. Любой игрок скажет, что это элементарно: взять иконы и поставить их на нужные места. Но если бы все было так просто... На самом деле, когда вы достанете те две иконы, до которых сможете дотянуться, не спешите раскладывать их по местам, они вам потребуются для добычи оставшейся пары. Выстроив из икон лестницу, вы сможете добыть остальные реликвии. И поверьте, это один из легких puzzle'ов.

Существуют еще и puzzle'ы на время. Это добавляет сложности. Во-первых, времени действительно мало. Во-вторых, это очень раздражает сходством с реальной жизнью, в которой мы и так постоянно оказываемся в состоянии цейтнота, не успевая решить массу важных дел. В-третьих, я (думаю, как и вы) играю в игры для того, чтобы расслабиться и повеселиться, а не для того, чтобы беспокоиться о таких грустных вещах, как время.

В игре требуется разумное использование подручных средств. После того, как все враги побеждены, неожиданно может появиться переключатель (или вещь), позволяющий двигаться дальше.

КТО-ТО НЕ МОЖЕТ ЗАСНУТЬ, А КТО-ТО НЕ В СОСТОЯНИИ ПРОСНУТЬСЯ.





Проблемы, возникающие во время игры, в основном касаются управления. Особое негодование вызывает неудобство прыжков по двигающимся блокам. Но если, например, вас окружили враги, то бежать бесполезно, — и винить управление в своих тактических ошибках не стоит.

В игре много долгих и нудных разговоров, которые затягивают процесс и, на мой взгляд, очень портят общее впечатление.

Что слушаешь?

Музыкальное сопровождение нельзя назвать даже хорошим. Мотивы обыденны, и поэтому скучны. Есть один особенно противный soundtrack — это мотив, который звучит в некоторых снах со слабыми криками на заднем плане. Так что, выключив звук, я просто наслаждалась музыкой Pulp, что и вам советую сделать.

В конце концов

В заключение хочу сказать, что, несмотря на перечисленные недостатки, Alundra весьма славная игра, она заслуживает внимания, вы не пожалеете о потраченном времени. Опытному игроку для прохождения Alundra требуется около 40 часов. Ну, а если вы хотите исследовать все уголки подземелья и разгадать все puzzles, то это займет куда больше времени. Хочу особенно отметить, что некоторые puzzles и подземелья излишне трудны. Когда вы наконец выигрываете последнюю битву, то чувствуете настоящее удовлетворение. Вам придется реально поработать, чтобы пройти эту игру! Зато сколько радости...









Лодки без тормозов

Модернист

Powerboat Racing — это игра, за которой проводят круглые сутки, игра, которую рекомендуют друзьям. Бесхитростность и увлекательность — вот два козыря этого замечательного Interplay'евского релиза. Если вам нужно спокойно и бездумно отдохнуть, то подобный зрелищный симулятор будет именно тем, что надо.

Что такое игра? Это источник простой и немного волшебной радости от удивительных виртуальных приключений. Powerboat Racing в полной мере отвечает этому критерию. Даже если вы не являетесь особым любителем гоночных симуляторов, вам все равно стоит обратить внимание на эту игру.

Scooter is back in the house! Oh, yeah!

Нет, все-таки прогресс не стоит на месте. Наоборот, он движется вперед поистине семимильными шагами. Любители водных видов спорта из числа владельцев Sony PlayStation еще не успели пройти до конца замечательную игру под названием Rapid Racer, как на прилавках магазинов появилась Powerboat Racing — новые гонки на спортивных катерах. Надо отдать должное компании Interplay: их новый продукт сработан на славу. Подобного рода игры вообще обречены на успех — очень уж динамичная штука этот скутер. Человеку свойственна особая любовь к рискованным выходкам, а уж если ему выдается возможность промчаться по водной трассе на мощном катере, то будьте уверены — он ее не упустит. Powerboat Racing дает вам шанс испробовать себя в этом опасном виде спорта, причем без малейшей угрозы для здоровья.

КОНТРОЛИРОВАТЬ ЛЕТЯЩИЙ СКУТЕР ВЕСЬМА НЕПРОСТО.

Гонки на спортивных катерах — вещь совершенно особая. Скутер настолько же сильно отличается от обычного, пусть даже очень быстрого, катера, насколько мотоцикл "Кавасаки Ниндзя" отличается от вполне достойного шоссейного чоппера. Сказать, что вы просто будете быстро ехать, значит ничего не сказать, поскольку под "быстрой ездой" в жизни подразумевается перемещение в пространстве со средней скоростью 120 километров в час, чем, согласитесь, трудно удивить. Здесь же вам придется мыслить совсем другими категориями. Сядьте на скутер, и скорость станет для вас основной ценностью. Все быстрее, быстрее и быстрее... Однако не стоит забывать об осторожности, ведь малейшая ошибка в управлении грозит мгновенным вылетом с дистанции. Впрочем, между игрой Powerboat Racing и жестокой реальностью есть одно важное различие: если в ходе игры вы не впишетесь в поворот и на полном ходу врежетесь в стену, то ни вы, ни стена не получите каких-либо заметных повреждений. А это, согласитесь, хорошо, потому что на первых порах подобного рода происшествия часты и неизбежны, как дождь или прилив.

Hyper, hyper!

Вообще, Powerboat Racing удивительно хорошо передает дух этих динамичных спортивных состязаний. После целой череды скучнейших авто- и мотогонок типа Sun Francisco Rush Extreme Racing, этот продукт фирмы Interplay смотрится просто замечательно. Во-первых, с самого начала впечатляет обилие трасс, среди которых присутствует даже российская гоночная дистанция в Санкт-Петербурге. Вас ждут Нью-Йорк, джунгли Амазонки, оксфордский гребной канал и еще десяток замечательных этапов в самых разнообразных уголках мира. Во-вторых, дизайн ландшафта радует своей детальностью, причем для каждой трассы было разработано свое, оригинальное окружение. Реклама гамбургеров, установленная в самом сердце дождевых лесов Бразилии, контрастирует с пирамидами древних индейцев и каменными изваяниями, а урбанистический американский пей-



Жестокая схватка у финишной прямой



1 Затишье перед бурей 2 Беспечный ездок

заж прекрасно сочетается с индустриальным оформлением берегов канала.

Несмотря на приятный дизайн, графика не является самой сильной стороной Powerboat Racing. Представьте: едете вы себе на скутере, а по бокам трассы внезапно начинают вырастать деревья, причем не целиком, а фрагментарно, отдельными полигонами. Или же посреди канала абсолютно спонтанно возникает бетонная опора моста: только что ее не было, и вдруг — бах! — ваш искореженный катер эффектно улетает метров на десять в сторону. Прямо "Лангольеры" какие-то. Нет, все-таки подобных вещей быть не должно. Конечно, графика может носить легкий налет упрощенности и схематичности, но процесс постепенной телепортации пальмы обычно называется коротким и энергичным словом "баг".

К моему удивлению, все эти досадные недоработки практически не сказались на интересности игры. Легкое неудовольствие от примитивности графического решения было в полной мере компенсировано простотой и удобством управления.

Прыжки и трюки

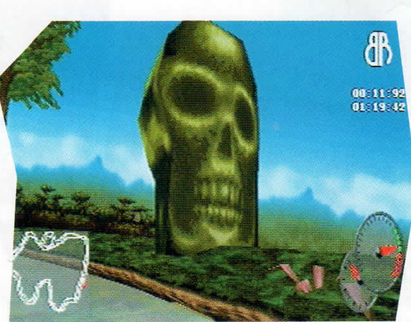
Когда в ваши руки впервые попадает геймпад, то первой мыслью, которая вас посещает, обычно является: "О! Сколько кнопок!" В случае с Powerboat Racing эта проблема становится неактуальной. К счастью, комбинации типа "вверх-X-назад-вперед-R1" в игре не используются. Банальные "газ", "влево" и "вправо" практически полностью исчерпывают джентльменский набор игрока в Powerboat Racing. Однако, говоря об управлении, стоит упомянуть одну интересную техническую деталь. После того как вы совершаете головокружительный прыжок с очередного трамплина, скутер может зарыться носом в воду и на некоторое время затонуть. Это лишает вас нескольких драгоценных секунд, которых может как раз не хватить на финише. Для того, чтобы избежать этой досадной неприятности, вам надо резко потянуть на себя нос катера — сделайте это с помощью кнопки R1. Благодаря такому ходу вы стабилизируете движение скутера и совершите весьма эффектный прыжок. Только не забудьте потом воспользоваться кнопкой R2 для того, чтобы снова прижаться днищем к поверхности воды и оптимизировать свои аэродинамические качества.

Быстрота — это, конечно, прекрасно, но отсутствие контроля за скоростью сильно сказывается на успешности вашего передвижения. Повороты зачастую бывают очень крутыми, и ваш катер вполне может зацепиться днищем за борт канала. Один мой приятель, знающий о гонках на скутерах отнюдь не понаслышке, называет этот способ вождения "пилить берега". Постарайтесь этого избежать, и тогда успех вам практически гарантирован.

Приют коварного норвежца

Каковы же могут быть практические советы по Powerboat Racing? Их вряд ли может быть много, потому что в основу этой игры положен принцип, сформулированный в моей любимой кубинской поговорке: "Мучо трабаха — рапидо муэрте" — "Большие объемы работы приводят к скорой смерти от переутомления". Не стоит утруждать себя различными акробатическими трюками, вроде прыжков с трамплина. Зачастую расплатой за красивый прыжок служит немедленное перемещение с первого места на последнее. Разработчики поставили вас перед извечным выбором между эстетикой и практичностью. Впрочем, можно сочетать и то и другое, только осторожно и не всегда.

Контролировать летящий скутер весьма непросто, однако знание приходит с опытом. Трассы могут преподнести вам самые удивительные сюрпризы. Вот, например, на российской трассе есть участок, выехав на который, вы сразу и надолго теряете ориентацию в пространстве — перед вами оказывается огороженный со всех сторон пруд, и поди разберись, что выезд оттуда находится практически там же, где и въезд. А разворачиваться на скутере ой как нелегко. Приветливые норвежцы поставили прямо за одной из рамп большую и красивую лодку с доброжелательной надписью вроде: "Привет участникам состязаний!" Въехав в борт этой посудины, вы отлетаете далеко в сторону и погружаетесь метра на два в воды фьорда. Пройдя этот трек до конца и финишировав первым, вы будете чувствовать себя, как Наполеон после битвы при Аустерлице, — немного усталым, но очень довольным. Правда, норвежская трасса является одной из самых сложных.



Незатейливые африканские декорации

МАЛЕЙШАЯ ОШИБКА ГРОЗИТ ВЫЛЕТОМ С ДИСТАНЦИИ.

Не надо экстремизма, все-таки в вашем распоряжении целых девять трасс. Попробуйте начать с Англии. Умиротворяющий британский пейзаж с замками и симпатичными мостиками вкупе с довольно простой трассой являются идеальным стартовым этапом для новичка.

Немного экзотики



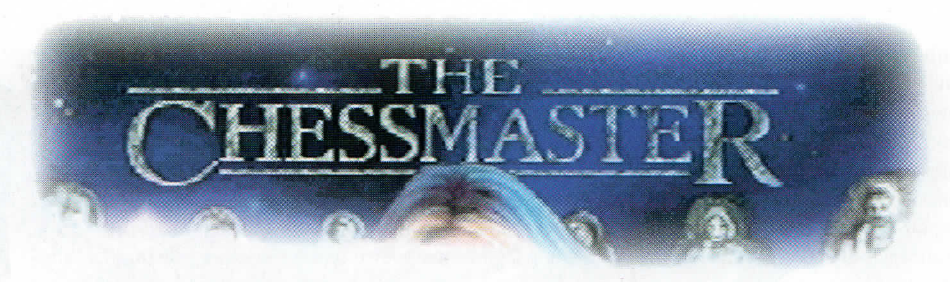
Прометей и бульдог

Девять гоночных треков — это, конечно, замечательно. Разнообразие всегда радует. Однако проблема выбора иногда бывает совсем не легка. Ну, с трассами ясно — их схема отображается на экране в самом начале игры. Хочешь — выбирай простую трассу, хочешь — сложную, прихотливую и извилистую. Но обилие самых разномастных скутеров, отличающихся друг от друга только раскраской, повергает в недоумение. Мною лично был проведен небольшой опыт: десять человек в течение семи часов по очереди играли в Powerboat Racing, используя при этом самые разнообразные модели катеров. И каков же результат? Большинство выбирало скутер Prometheus, памятуя о том, что компания-разработчик носит то же название. Результат был довольно неожиданным: все тестеры в один голос заявили, что Prometheus ничем не отличается ни от Firefly, ни от Bulldog. По идее, маленькие и широкие катера должны быть более остойчивыми, а скутеры подлиннее и потоньше обычно обладают лучшими скоростными характеристиками. Но вся эта метафизика не имеет никакого отношения к реальности, ибо никаких принципиальных различий между катерами отмечено не было. Возможно, это и к лучшему. Зачем увеличивать количество сущностей свыше необходимости? Ведь игра и без этого претендует на звание одного из главных хитов сезона. Поиграйте в Powerboat Racing хотя бы пять минут, и вы в полной мере прочувствуете это.





Разработчик Mindscape
Издатель Mindscape



Шахматы как точная наука

Модернист

В темные стародавние времена, когда люди еще не знали видеоигр, придворный мудрец одного индийского раджи придумал для своего скучающего государя новую забаву — шахматы. Шли годы, человеческая цивилизация развивалась и крепла, а средства от скуки становились все более изощренными и высокотехнологичными, и, в конце концов, на свет появилось такое замечательное изобретение, как игровая приставка. Прошло еще немного времени, и сообразительные разработчики видеоигр смекнули, что гармоничное совмещение древних традиций с чудесами современной техники может оказаться весьма продуктивным делом. Шахматы — вещь культовая, поэтому сейчас вряд ли найдется такая платформа, на которой не была бы реализована эта игра. PlayStation, разумеется, не явилась исключением. И вот фирма Mindscape решила сделать еще один шаг в хорошем деле популяризации шахмат и перенесла с PC на нашу любимую приставку один из самых больших хитов среди подобного рода программ — легендарный Chessmaster.

ШАХМАТЫ ВДОХНОВЛЯЛИ НАБОКОВА И КЭРРОЛЛА НА СОЗДАНИЕ БЕССМЕРТНЫХ ПРОИЗВЕДЕНИЙ...

Старик задумался...



1 E2-E4 2 Это тоже шахматы

Модернизм в шахматах

Я сразу хотел бы отметить один немаловажный факт — Chessmaster отнюдь не является последней разработкой в области видеоигр. Мы выбрали эту классическую шахматную программу для обозрения по той причине, что в своем жанре этот продукт является своеобразным эталоном. Здесь вы не найдете поражающей воображение графики или фантастического AI. В этой игре все сделано на совесть, а дизайн Chessmaster'а отличает скромность, граничащая с аскетизмом.

Что же является главным для виртуальных шахмат? Простота и удобство управления, возможность регулировки уровня игры оппонента, а также тихое и ненавязчивое музыкальное сопровождение. Все это вы найдете в Chessmaster 3D. К тому же, авторы программы сумели разработать вполне приемлемый алгоритм игры, который делает вашего соперника не очень сильным, но весьма изобретательным. Иногда Chessmaster 3D играет на удивление красиво, хотя и небесспорно, выбирая преимущественно наступательную тактику.

Я часто играл в разнообразные версии Chessmaster'а для PC, и всегда замечал тягу этой программы к шахматной классике. Чаще всего она разыгрывала до боли знакомые сицилианские и испанские партии, причем даже защита Алехина воспринималась компьютером как возмутительный авангард. Chessmaster 3D сразу поразил меня, сыграв в первой же партии рискованную и поистине модернистскую защиту Берда. Пару раз мне выдалось удовольствие сыграть скандинавское начало, которое, к слову, является основным дебютным вариантом у Power Chess — сильнейшей шахматной программы для PC.

Уровни сложности игры в Chessmaster 3D разработаны таким образом, что играть в нее сможет каждый: от новичка до мастера спорта. Конечно, серьезные шахматисты вряд ли будут проводить много времени за этой игрой, ведь максимально продвинутый оппонент из Chessmaster 3D не тянет даже на третий раз-

ряд. Но тот, кто любит иногда на досуге сыграть с друзьями партию-другую в шахматы и не забивает себе голову названиями классических дебютов, вполне может купить себе экземпляр Chessmaster 3D с тем, чтобы иногда вносить разнообразие в бесконечную череду игр типа Tekken и Fighting Force.

Троянский конь и коварная пешка

Вообще, впечатления от игры в шахматы на PlayStation сложны и неоднозначны. Лично я очень люблю шахматы во всем их многообразии — от Kasparov companion и игровых автоматов до "Спектрума" и шахматных серверов в Internet. Я играл в шахматы в метро, в воинской части, в Большом театре и в Министерстве путей сообщения. Так что после всего этого SPS кажется чем-то классическим и изначально спроектированным для шахматных баталий. На самом деле это не так. PlayStation не приемлет игр, в которых требуется быстро и точно передвинуть какой-либо мелкий предмет с одного места на другое. Есть, конечно, прекрасный выход из положения, который заключается в приобретении такого полезного устройства, как мышь. О эта мышь! Серая мечта всех любителей стратегических игр! "Так в чем же сложность? — спросите вы. — Разве редакция журнала не снабжает своих авторов мышами?" Конечно, снабжает. Скажу по секрету, у нас есть даже руль и педали, а также куча аналоговых джойстиков. Вопрос в другом — Chessmaster 3D органически не выносит мышей. Хочешь играть — используй геймпад. Это, конечно, в корне неправильно, но факт остается фактом.

Впрочем, неудобства управления являются еще не самой большой оплошностью разработчиков. Chessmaster 3D обладает еще одной особенностью, которую Хорхе Борхес назвал бы "проблемой стиля". Основной упор авторы игры сделали на трехмерность графики: уже само название дает понять, что перед вами находится вполне респектабельная шахматная программа, сделанная с использованием 3D-эффектов, а не какая-нибудь там двухмерная поделка. Новые графические технологии — это, конечно, хорошо, но шахматы по своей природе весьма консервативны. После часа мучений с трехмерной доской и ряда небольших, но досадных неприятностей, я переключил программу в старомодный 2D-режим, закончив на этом все свои эксперименты с графикой.

Согласитесь, что бывает весьма неприятно внезапно обнаружить вражескую пешку, укрывшуюся в тени вашего коня. Вся тщательно разработанная комбинация летит в тартарары, когда маломощная вражеская фигура уничтожает вашу любимую ладью на том поле, которое вы считали абсолютно безопасным. Трехмерная графика в этой игре явилась абсолютно чужеродным элементом.

Все наборы шахматных фигур, а всего их шесть, удивляют безвкусностью исполнения и полным отсутствием какой-либо функциональности. Дизайн шахматной программы должен быть либо утонченным, изысканным и причудливым, либо совсем простым и аскетичным. Шахматы слишком благородны, они не терпят пошлости и аляповатости. За долгую историю своего существования эта удивительная игра стала чем-то вроде своеобразной религии со своими мифами и героями. Шахматы вдохновляли Набокова и Кэррolla на создание бессмертных произведений, шахматные темы присутствуют в картинах Рембрандта, Делакруа, Тулуз-Лотрека и великого множества других замечательных художников. К такой игре стоит относиться с уважением. Поэтому невнятный дизайн фигур, которые внешне напоминают топорно сделанные сувениры из курортных городов, не прибавляет чести разработчикам Chessmaster 3D. Впрочем, справедливости ради надо отметить, что двухмерный режим в этой игре реализован вполне удовлетворительно. Здесь мы сталкиваемся с тем вариантом, когда пятидесятипроцентное сокращение объема графики привело бы к существенному улучшению всей игры в целом.



3

Шах и мат. Но позже

АВТОРЫ ПРОГРАММЫ СУМЕЛИ РАЗРАБОТАТЬ ВПОЛНЕ ПРИЕМЛЕМЫЙ АЛГОРИТМ ИГРЫ...



Субъективные мысли об объективных материях

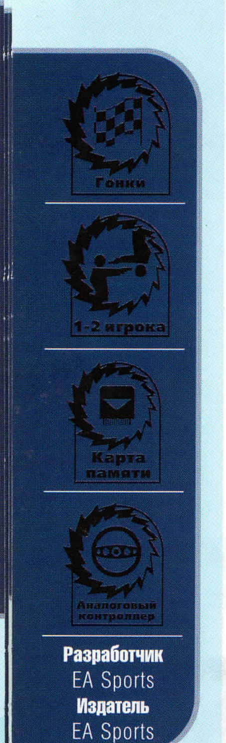
Лучом света в темном царстве Mindscape'овского дизайна является картинка, на которой изображено лицо вашего оппонента, — она стоит в аккурат за шахматной доской. Это, конечно, самообман, но ведь гораздо приятнее считать, что твоим противником является не бездушная серая коробка с тремя круглыми кнопками на верхней панели, а, к примеру, старичок-шахматист, похожий одновременно на Санта Клауса и доброжелательного врача-психиатра. Кстати, это и есть Chessmaster. Матерый такой человечище. Если вам надоест его раздражающе-добрый взгляд и слишком правильная манера игры, то выберите Мыслителя: он и выглядит естественно, и играть не умеет.

Лично мне из всех виртуальных оппонентов наибольшую симпатию внушает девушка по имени Сара. Она сравнительно неплохо выглядит и при этом обладает довольно оригинальным стилем игры в шахматы. Когда я в пятый раз подряд обыграл бедную Сару, то на дальних окраинах моей души даже появилось что-то, напоминавшее угрызение совести. Но жизнь есть жизнь, она жестока, но справедлива. У Сары нет второго разряда по шахматам, а у меня он есть. Так что всем тем, кому нужен техничный, но не особо сильный соперник для совершенствования своих тактических навыков, я рекомендую попробовать сыграть в Chessmaster 3D. Хотя, по правде говоря, электронная баталия вряд ли сможет когда-нибудь сравниться с игрой, которую ведешь настоящими деревянными фигурами на настоящей клетчатой доске с настоящим, живым соперником!









Разработчик
EA Sports
Издатель
EA Sports

Верность традициям

В.Апачин

Electronic Arts можно поздравить с выходом "номера 3" известной игрушки. Не так уж и плохо: вполне серьезный признак стремления Need for Speed перейти от просто популярной игры к сериалу "на века". Как тут не порадоваться за компанию-производителя.

Маленький ликбез

Need for Speed III: Hot Pursuit — это аркадные гонки, достойно продолжающие традиции предыдущих Need for Speed'ов.

В игре все достаточно реалистично для того, чтобы на повороте приходилось осторожничать и сбрасывать скорость. И в то же время достаточно нереалистично, чтобы вам не удалось разбить свою машину (ее нельзя даже повредить), и помешать вам прийти к финишу может разве что человек, который выключит приставку из сети. При некотором усилии можно перевернуться, но нажатие соответствующей кнопки возвратит вас в обычное состояние, да еще и придаст некую начальную скорость. В общем, не в том смысл, чтобы полтора часа проверять шины и трястись над каждым поворотом: лихость и бесшабашность процесса — вот что такое аркадные гонки. О Need for Speed можно сказать, что это и просто красивый увлекательный процесс.

ИТОГОВЫЙ РЕАЛИЗМ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ПОЗВОЛЯЕТ ПОВЕРИТЬ В ГОНКУ.

Высокий уровень графического исполнения — фирменный знак Need for Speed. При этом графическая часть настолько важна, что переплетается с идейной, и о них приходится говорить вместе. Смысл игры в том, чтобы аккуратно вписываться в повороты, с каждым кругом все лучше и лучше изучая трассу; но кто знает, стали бы люди вообще садиться за joypad, если бы эти повороты не были такими красивыми? Ты только что прошел сложный участок, и вдруг в окна сарая, под крышей которого ты проезжаешь, бьет солнце, и ты отшатываешься от этих лучей, как от настоящих. Ты ждешь поворота, а краем глаза смотришь на мелькающий по обочинам лес и закат. Противника заносит впереди — и ты отмечаешь, какие искры летят при соприкосновении его бока с краем трассы. А свет фар ночью? А тени от машин?

Need for Speed — традиционно красивые автогонки. Need for Speed III не нарушила традиции. Возможно, игра имела бы успех, даже если в ней не было ничего, кроме графики, пары машин и трех овальных трасс, по которым люди гоняют ради любования закатом... К счастью, игре есть чем похвастаться и кроме заката.

Для асов

Привлекательность NFS, кроме созерцания красот, заключается еще в одной нехитрой вещи: ощущении той самой не раз уже упомянутой скорости. Мелькающая дорога завораживает; не надо объяснять, в чем смысл вроде бы тупого занятия — сидеть с joypad'ом в руках, вписываться в один пово-

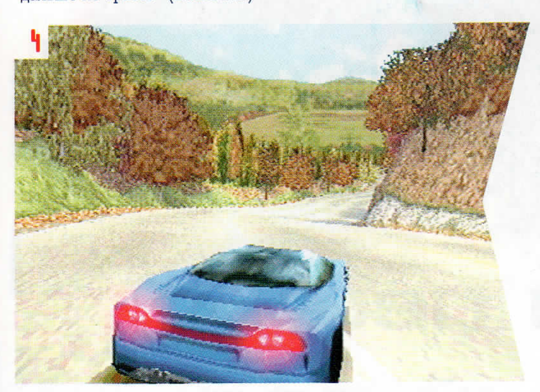


Встречайте!



1 Не уйдешь! 2 Крутой вираж... 3 ...переходящий в резкий занос

4 "Прежде чем двигаться дальше, остановитесь и подумайте, сможете ли вы вписаться во все повороты, которые встретятся вам дальше по трассе" (В.Апачин)





Только рядом с фазендой с колоннами можно встретить такой концепт-кар

рот и ждать следующего. Посадите того, кому нужно это доказывать, за игру, и пусть он пару раз совершит виражи самостоятельно. Магический эффект! А с рулем — еще лучше.

Если в гонках грамотно расставлены повороты — это только увеличивает рейтинг. Трассы в NFS III хорошие: от простых к сложным, с разными свойствами поверхности, увлекательные все до единой. Толково сделаны. Проезжаешь восьмой круг и все еще видишь, куда можно расти, в чем совершенствовать навыки. Появились также развилки дороги — проехать к цели можно двумя путями, но тот, который короче, потребует большего мастерства. Имеются маленькие радости: на одной из трасс можно проскочить между выступом, который кажется краем трассы, и настоящим краем — скалой. Не то чтобы выступ торчал посередь дороги, но если найти это место, то оказывается, что можно более или менее срезать путь. Проехать по центру трассы проще, чем протиснуться между выступом и скалой, не задев ни то, ни другое. Решайте, насколько вы будете рисковать.

Как и на всякой другой дороге, на нашей трассе имеются тупики, оформленные, как повороты. Вот и попробуйте с первого раза, когда нервно реагируешь на каждое изменение пути, не въехать в такой загон для скота. В общем, оценить трассы можно на твердую пятерку.

Долгие часы игры

О матчасти: число трасс — 9 (8 + бонус). Машин 8, среди них попадаются как hi-end за несколько сотен тысяч баксов, так и "пролетарские" варианты — тысяч по 30–50. В автопарк игры — но не в автопарк честного, не пользующегося кодами игрока, — входят также полицейские автомобили. Теоретически они должны жутко мешать азартным игрокам, все время норовящим превысить и без того уже превышенное. Что до практики, то я не сказал бы, что полицейские превращают азартный процесс в унылую драму.

В игре, как водится, несколько режимов, некоторые трассы и машины становятся доступны только при наличии определенных достижений в конкретных режимах. Особо отметим фирменный Hot Pursuit, вынесенный в название игры, — именно в нем "вольнолюбивому" игроку начинают досаждать полицейские. Надо сказать также, что Championship проводится "на вылет": приехавший последним в дальнейших round'ах не участвует. Это есть правильно. Нечего культивировать слабость.

И нюансы: возможность "гоняться" в двух направлениях, разные положения камеры (кстати, вида "из кабины с приборной доской" нет. Фанаты переживут?), режим ночной езды. Пустячки, а приятно.

Технический уровень

Кричать про то, что происходящее на экране — "ну прямо как в жизни", можно было еще во время оно, когда на экране передвигались две группы по три палочки, символизировавшие две соревнующиеся машины. Графика в Need for Speed III: Hot Pursuit задает сегодняшний уровень требований к изображению, при котором действительно можно кричать: "Как в жизни!" Это общая характеристика. Перейдем к конкретике.

КТО ЗНАЕТ, СТАЛИ БЫ ЛЮДИ САДИТЬСЯ ЗА JOYPAD, ЕСЛИ БЫ ПОВОРОТЫ НЕ БЫЛИ ТАКИМИ КРАСИВЫМИ?



Единственный однозначный недостаток — "фанерные" елки по бокам. И "фанерные" кактусы посередь дороги. Созерцание узкого бока кактуса при въезжании в него машиной не особо радует: такая вроде хлипкая вещь — на соплях держится, а как врезался! В общем, спрайтовые "картонки" по обочинам выглядят не лучшим образом. В остальном же все весьма и весьма симпатично.

Очень качественные и проработанные задники — как общий лесной массив за "картонками", так и небо на горизонте. То небо, которое над головой, тоже "на ура": разные погодные условия по-разному же сказываются на виртуальном небосклоне. Окрестности прорисованы — ограды там всякие, города... Вообще, колорит — город, горы, прочие окрестности — честно отработан для каждой трассы.

Не забыты детали — колеса у машин крутятся. Спецэффекты — искры и какой-никакой, а дым — на месте. Динамическое освещение. Фары горят, а тени отбрасываются. С движением автомобиля зона освещенности условно плавно меняется. В общем, все, как надо. Главное же, итоговый реализм действительно позволяет поверить в гонку.

Звук вполне стандартный, рев мотора — как рев мотора, а лай собак и мычание коров в деревнях — нечто, если и не самое необходимое, то, пожалуй, неизбежное. Rap-rock-techno-музыка тоже в плюс игре.

Краткий экскурс

Первая часть была встречена на PC "на ура" и даже получила add-on'ы. Вторая часть не произвела фурора, но какие-то деньги издателям принесла: работало имя, да и сама игра была вполне добротна. Так что, если Gran Turismo не заслонит новую разработку, то Need for Speed III: Hot Pursuit будет иметь успех. В отличие от второй части, это — потенциальный новый хит. Приятно хвалить хорошую игру. С удовольствием проставляю рейтинги.







Старая песня на новый лад

Артем В. Безродный

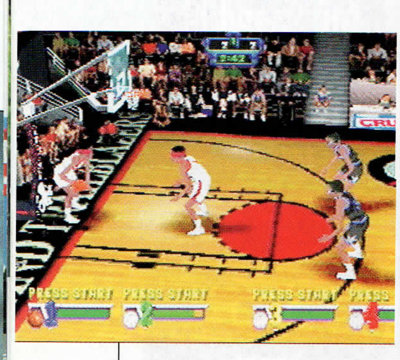
Удивительно, что такая солидная фирма, как Acclaim, позволяет себе торговлю залежалым товаром — наверняка подумают многие игроманы, увидев в продаже игрушку NBA Jam Extreme для PlayStation. Вряд ли кто-нибудь из владельцев приставок Sega или Super Nintendo до сих пор с упоением режется в эту, достаточно неплохую и достаточно старую для указанных игровых платформ, игру. Да и восторги фанатов аркадных автоматов по поводу NBA Jam Extreme, скорее всего, давно поутихли.

Вот такой баскетбол

Для тех, кто не встречался на своем игроманском пути с этой игрой-долгожительницей, опишем вкратце обозначенное произведение Acclaim.

...МЯЧ ЛЮБИТ ПРЕВРАЩАТЬСЯ В РАЗНООБРАЗНЫЕ НЕПОДХОДЯЩИЕ ДЛЯ ИГРЫ В БАСКЕТБОЛ ПРЕДМЕТЫ...

NBA Jam Extreme представляет собой баскетбольную аркаду. Строго говоря, к баскетболу в игрушке относятся только виртуальные баскетболисты НБА — участники действа, а также баскетбольная площадка и мяч. В остальном же полное несоблюдение правил баскетбола и законов физики. Игра на площадке ведется два на два — на два кольца (хорошо, что одним мячом). Основные приемы в защите — толчки руками и корпусом, а также яростные попытки выбить мяч на ведении, орудуя верхними конечностями, как лопастями пропеллера. Главное в нападении — забить мяч сверху и желательно поэффектнее, например, оттолкнувшись в центре поля и улетев за верхнюю границу экрана. Пасоваться с партнером по команде совсем не обязательно, главное, знать сочетания кнопок, которые позволят производить забавные броски сверху, а также вовремя нажимать кнопку Turbo, позволяющую носиться по площадке со скоростью звука. Как баскетбольный симулятор игра не представляла никакого интереса, но благодаря сумасшедшим броскам сверху и огромному количеству скрытых опций (секретные игроки, команды, опции игры) доставляла удовольствие любителям аркад.



Господа, вводите мяч!



1 Стремительный отрыв... 2 ...и эффектная концовка! 3 Ребята, подождите меня! 4 Оказывается, я умею летать 5 2:0. Наши впереди 6 2:0. Наши проигрывают

7 Танцуют все! 8 Дэнис Родман уходит в отрыв
9 4:2 в пользу "Быков"



...и тогда я взлетел над площадкой, оторвавшись от пола на 7 или 8 метров, и вколотил мяч в корзину!

Не то, что было

В предыдущих жизнях NBA Jam Extreme отличалась, прямо скажем, не слишком хорошей графикой, слабой играбельностью и не очень удобным интерфейсом. К чести Acclaim, новое перевоплощение не оказалось просто старым хламом, завернутым в новую яркую упаковку. Во-первых, разработчики создали совершенно новый трехмерный engine. Играющему наконец-то предоставлена возможность управлять парой баскетболистов, а не дуэтом непропорциональных олигофренов, не имеющих ничего общего с реальными прототипами. Все антропометрические параметры и технические данные виртуальных игроков основываются на реальной статистике. Впрочем, на площадке это проявляется только в совпадении пропорций роста, цвета кожи и волос компьютерных и настоящих баскетболистов. В плане же баскетбольных навыков игроки одной команды практически неотличимы. Для еще большей правдоподобности была использована популярная технология motion capture, что, по утверждению самой Acclaim, на самом деле делает виртуальных игроков похожими на живых.

Во-вторых, в игре участвуют все команды НБА. В составе каждой присутствует большее, чем в других версиях, количество игроков (играющий выбирает двух любых для участия в матче). Баскетбольные арены, на которых проводятся поединки, полностью срисованы с реальных спорткомплексов НБА. Есть возможность побороться за победу в регулярном чемпионате, играх плейофф, а также провести матч всех звезд или товарищескую игру.

Ну, и в-третьих, совершенно новые звуковые эффекты. Возбужденные болельщики, подбадривающие крики партнеров по команде, звуки матча — все это почти как в жизни. Дополнительный шарм игрушке придает использование голоса известного комментатора баскетбольных матчей Марва Альберта. Запас его высказываний поражает разнообразием, что существенно отличает NBA Jam Extreme даже от многих популярных симуляторов, где однотипные визгливые крики и завывания комментатора действуют на нервы с первых минут игры.



Немного юмора не повредит

Концепция же игры сохранена целиком и полностью. Все черты предыдущих версий сохранены и даже приумножены. Произведены совсем незначительные изменения, типа переименования кнопки Turbo в кнопку Extreme. Как и раньше, главная прелесть игры — невообразимые броски сверху и самые разные секретные возможности. Разработчики припасли более тридцати забавных слэмов и зажигательных телодвижений, которыми виртуальные игроки празднуют забитый мяч. Около 60 скрытых игроков и команд ждут минуты, когда будет набрана секретная комбинация клавиш, и тогда на площадках начнут резвиться совсем уж неожиданные персонажи. Опция "Игроки с большими головами" в данной версии игры устанавливается непосредственно в меню, и каждый может поразвлекаться, наблюдая за игрой в баскетбол четырех пасхальных яиц. Как обычно, во время игры мяч любит превращаться в разнообразные неподходящие для игры в баскетбол предметы, такие, например, как кирпич.

ГЛАВНОЕ, ЗАБИТЬ МЯЧ СВЕРХУ И ЖЕЛАТЕЛЬНО ПОЭФФЕКТНЕЕ.



Как и во всех предыдущих версиях, во время перерывов играющему даются разнообразные советы и подсказки, как поэффектней сделать тот или иной бросок, интереснее сыграть в нападении или понадежнее в защите. В плане же интерфейса игрушка вообще не отличима от своих предшественниц. Даже заставка перед игрой изменилась не слишком сильно. И играть, как и прежде, интереснее всего не с компьютером, а против своего друга.

Для кого

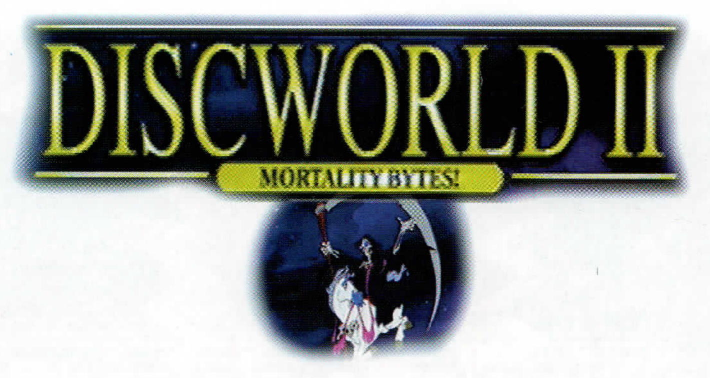
Короче говоря, NBA Jam Extreme, скорее всего, предназначена для тех любителей аркад, которые уже играли в нее на других приставках. Вряд ли игра приобретет поклонников среди фэнов баскетбольных симуляторов, но зато старые почитатели не останутся разочарованными.



NBA Jam Extreme

Графика	70%
Звук	70%
Сюжет	80%
Интересность	70%





Дохлятинка

В.Апачин



Разработчик
Psygnosis
Издатель
Psygnosis

В начале 1997 года компьютерному миру стало известно о неприятностях в городе Ахн-Мор-Порке. В начале 1998 донесение было портировано на платформу Sony PlayStation. Называется сообщение Discworld II: Mortality Bytes.

Неприятности со Смертью

Суть неприятности в следующем: в местечке Discworld, уже известном владельцам PC, некто Ринсвинд, также известный означенным владельцам, сотворил нечто нехорошее в адрес Смерти, представленной в игре как череп с косой. В результате сотворенного Смерть отказалась выполнять свои прямые функции, присвоенные ей в Discworld'е, что повлекло за собой последствия, вызвавшие у обитателей Ахн-Мор-Порка стремление изыскать способ вернуть Смерть к ее обязанностям. Выполнение задания было поручено косвенному виновнику происшествия — Ринсвинду.

СТАВКА СДЕЛАНА НА ЮМОР, И СТАВКА ЭТА, МОЖНО СКАЗАТЬ, ПРОВАЛЕНА.

Краткий экскурс в историю

Discworld — плоский мир, в котором живут те еще олухи и находится Unseen University, место воспитания магов, пришедшее в упадок — в первую очередь на уровне кадров — и пользующееся все меньшим доверием у рядовых жителей. Место это, как уже было сказано, известно владельцам PC. Известен им и Ринсвинд — уже во времена первой части большой недотепа, недоделанный маг, "второй помощник третьего ассистента младшего ассенизатора" (с точки зрения социального статуса), — ко второй части не только не выбившийся в люди, но и начавший спиваться. В общем-то, его квалификация немногим хуже квалификации наставников или более успешных коллег; но именно особенности его статуса (одного из самых низших) определяли то, что Ринсвинду приходилось заниматься самыми трудоемкими делами. Не хотели за них браться более опытные маги, чтобы не показывать всему свету, что давно забыли, о настоящей магии.

Действиями Ринсвинда вышеозначенные пользователи PC имели шанс поруководить в первой части игры — в тот раз ходили слухи, что город терроризирует дракон. На втором заходе шанс пообщаться с сим обаятельным героем решили дать и пользователям PSX.

К вопросу о лопате

Я не просто так подробно говорю о Ринсвинде. Discworld II — это квест. Если ты, товарищ, все еще не знаешь, что это такое (так ли много на PSX водится квестов?), объясняю: при наличии какого-нибудь сюжета ты постоянно размышляешь, как заставить его развиваться дальше, и все время с ним общаешься... В сюжете — значимая часть интереса игры, поэтому он должен быть хорошим. Истори-

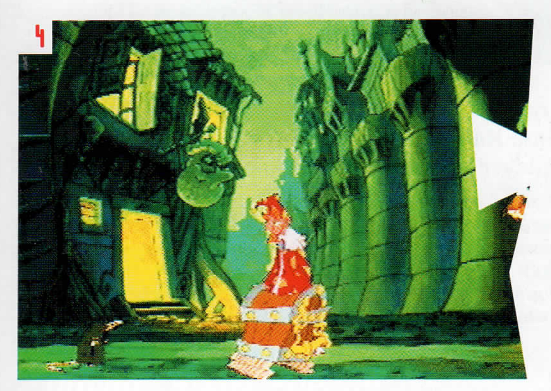


И куда же это исследователь Discworld'овских территорий вляпался...



1 "На берегу великих волн..." 2 Этот тронный зал не квартира автора материала 3 Это не д'Артаньян. Это даже не В.Апачин. Это Ринсвинд

4 Скажи мне, кто твой друг...



чески сложилось, что квестовые сюжеты красит юмор. В Discworld позиционируется, что одна из самых смешных частей — это главный герой. Однако вернемся к формальностям.

Надо сказать, что герой действительно забавный: халат длинный, бестолковость, лень, реплики странные, опять же сундук при нем болтается на ножках в качестве inventory. Герой Discworld II вызывает ту же улыбку, которую может вызвать клоун. На Ринсвинде улыбки заканчиваются. Вся дальнейшая игра, которая преподносится, как имеющая "много юмора", не смешна.

В этом существенный минус Discworld II. Все вроде на месте — и персонажи, и помещения, и реплики; но как все это занудно! С одной стороны, весь юмор очень правильный: на каждом смешном предмете крупно написано: "Это смешно". Или "Это очень смешно". Представьте, что вместе собрали апробированные шутки, классические образы, избитые фразы — те, которые вы давно и хорошо знаете, очевидные до оскомины... Собрали и показывают вам как уморительнейшее представление. Три толстых мага, которые давно уже ничего не делают, кроме как пируют и символизируют собой упадок Unseen University. "Это смешно". Можете потыкать в них мышкой и перебрать их реплики — вполне соответствующие ситуации, но абсолютно очевидные. Вам смешно?

Это с одной стороны. С другой, у кого-то, наверно, очень длинная шея — шутки на самом деле доходят быстрее, чем они там думают. Обыгрывание одной и той же темы по три раза, да еще и в затянутом диалоге, не вызывает восторга. Думаете, радостно, когда шутки слушаешь по обязанности? Думаете, хорошо, когда искрометный диалог вызывает мысль: "Ну, сколько можно?"

Четко видно, где стоит слово "лопата". Понятно: смеяться здесь. И не смешно. Игра занудная, и это сильно вредит "игровому интересу".

Технические подробности

А больше-то в игре ничего особого и нет. Ставка сделана на юмор, и ставка эта, можно сказать, провалена. Discworld — мультипликационный квест. Это значит, что технологически он и не должен особо ничем блистать — не более, чем любой мультик. Он должен брать чем-то другим. Традиционно мультипликационные квесты берут, например, юмором. Смотрите выше.

С технологической точки зрения Discworld II вполне пристоен, правда, анимация слабовата, до нормального мультика не дотягивает; а вот озвучка персонажей — вполне хороша.

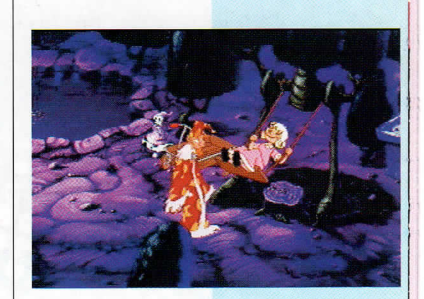
То, что интерфейс дегенеративен, было очевидно изначально: курсор возится по экрану стрелочками. Это — бред. Текстовые квесты (было такое на PC, товарищ, было) — это куда ни шло: пишем текст, получаем ответ. Зато играть интересно. Времена были такие. Вы мышку когда-нибудь видели? Не слишком ли экзотично возить курсор стрелочками, попробовав мышки?



Мне кажется, здесь не хватает вождя апачей...

Технические подробности — они технические подробности и есть. Подобное можно сказать и про квест. В нем главное сюжет. В мультипликационном же квесте, где техническим подробностям особо негде развернуться, — особенно. Графика, звук, интерфейс — не только на них строится квест. Такова особенность жанра.

ГЕРОЙ DISCWORLD II ВЫЗЫВАЕТ ТУ ЖЕ УЛЫБКУ, КОТОРУЮ МОЖЕТ ВЫЗВАТЬ КЛОУН.



Дрянь?

Discworld II — скучная игра.

Некогда я сел поиграть в первый Discworld и восхитился: классический квест. Все, как надо: и рисованный, и с юмором, и головоломки имеются. Однако я так и не стал проходить весь Discworld. Мультипликационные квесты — один из моих любимых жанров в компьютерных играх. Я ценю в них юмор, люблю, когда герои игры шутят о самой игре. Discworld оказался занудным. Правильным и занудным. В Discworld II на PC я вообще не стал играть.

Можно развести разговоры о субъективности восприятия игр вообще и квестов в особенности. Но что делать с желанием выключить приставку при появлении Discworld II на экране? Разве должен ревьюер, он же рецензент, ориентироваться только на "объективные достоинства" и игнорировать собственные впечатления? Чему вы больше поверите — описанию "объективных достоинств" или ощущениям человека, игравшего в Discworld?

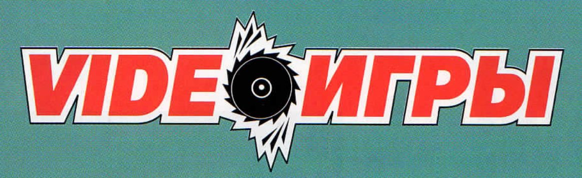
С одной стороны — объективное описание, с другой стороны — задача дать совет читателю. Хотите совет? Приятелю я посоветовал бы вообще не играть в Discworld II.

И все-таки решать вам, поскольку мне известны люди, уважающие эту игру. Правда, и они признают, что она несколько занудная, продолжая при этом в нее поигрывать...

P.S. Да, кстати. Как называется мультипликационный юморной квест, находящийся в первой десятке Internet Top-100? The Curse of Monkey Island. Есть ли Discworld II в этой десятке? "Нет!" — с прискорбием ответим мы.



Состоялся розыгрыш лотереи, объявленной в 1 и 2 номерах журнала



В розыгрыше приняло участие 1783 анкеты, являющихся одновременно и лотерейными билетами. Спасибо всем приславшим анкеты. Конечно, каждый участник розыгрыша хотел бы выиграть, но призов всегда не хватает на всех. Зато анкеты помогли нам лучше понять пристрастия, вкусы и интересы отважных писателей. В #2 по ним был составлен хит-парад игр для Sony PlayStation и Nintendo 64. Еще раз спасибо.

А теперь ближе к делу. Был разыгран 31 приз. Розыгрыш призов проводили совместно редакции журналов "Видеоигры" и "Game.exe". Независимые эксперты присутствовали. Нарушений процедуры замечено не было. Листки с анкетами для выигрыша тянули по очереди все присутствовавшие. Хватило всем.

Комплекты с символикой журнала "Видеоигры" — майки, чашки и бейсболки выиграли

Сергей Саратов (г. Москва),
Алексей Волков (г. С.-Петербург),
Сергей Ерехин (г. Красноярск),
Анатолий Воронин (г. Екатеринбург),
Татьяна Малышева (г. Москва)

Фирменные диски видеоигр получают:
Tekken (серия platinum)
Soviet Strike (серия platinum)
Die Hard Trilogy (серия platinum)

Tomb Raider (серия platinum)

Илья Бабин (г. Архангельск)
Анатолий Паламарчук (Ленинградская обл.)
Денис Демьяненко (г. Москва) и
Роман Сухоев (Республика Коми, п. Чим)
Илья Старостин (г. Москва)

Analog controller SCPH-1180

Максим Пашинский (Архангельская обл., пос.Березник)

Remote control PSR-2

Максим Малякшин (г. Москва) и
Иоаннис Елефтериади (г. Тверь)

Controller

Павел Тойгильдин (Ульяновская обл., г. Димитровград),
Андрей Шмаков (Мурманская обл., г. Мончегорск),
Роман Лыч (г. Москва),
Николай Гришин (г. Воркута)

Top Gun Fighter

Роман Кужелев (г. Москва),
Павел Каргин (г. Тула),
Александр Сташкевич (Псковская обл., Струги-Красные),
Сергей Кузьмин (г. Москва)

Lunar Gun & Red Sight

Геннадий Мигулин (Белгородская обл., Шебенинский р-н, с. Б.-Троица),
Николай Ефимов (Нижегородская обл., г. Дзержинск)

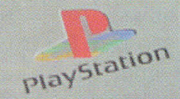
Memory card

Александр Комин (Московская обл., п. Голицыно),
Максим Андреев (г. Москва),
Борис Новожилов (г. Москва),
Юрий Полуэктов (Московская обл., г. Железнодорожный),
Ваня Ершов (г. Асбест)

Главный приз — игровая приставка

Sony PlayStation

достается **Алексею Липатову**,
(Московская обл.,
Орехово-Зуевский р-н, д. Анциферово)



Победителей лотереи просим связаться с редакцией для получения призов.

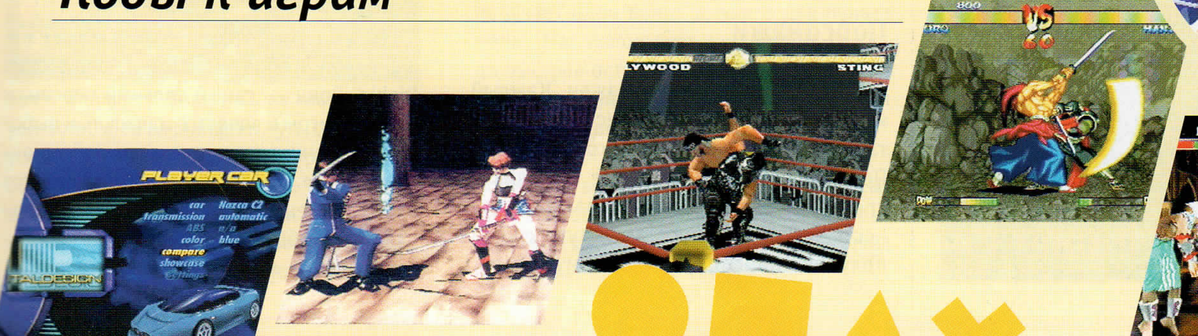
Призы для лотереи предоставлены, в частности, магазином **"Игромания"** (Москва, Рязанский проспект, 46/3 (торгово-пешеходный комплекс, 5 минут пешком от ст. метро "Рязанский проспект"), тел.: 379-6827.







Коды к играм







DIABLO

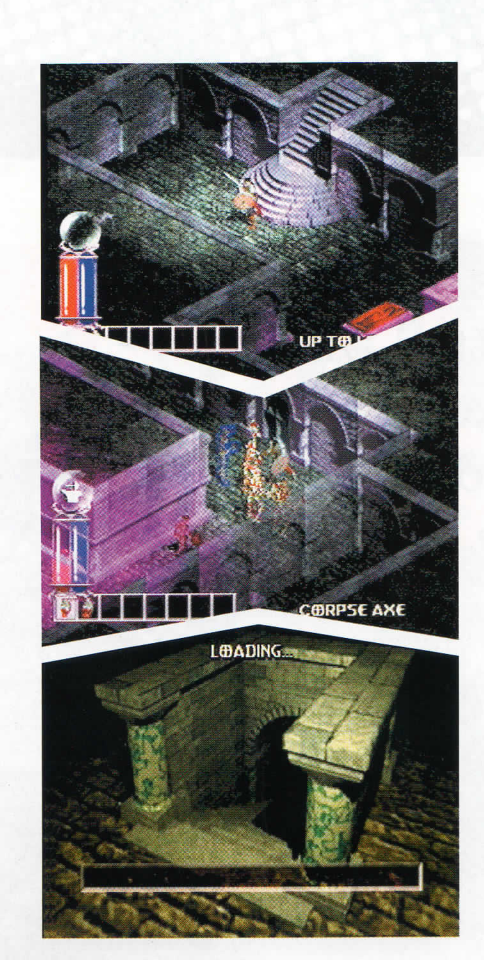
Андрей Карасев

СОВЕТЫ НАЧИНАЮЩИМ

Памяти борцов с нечистью посвящается

Умные китайские полководцы говорили, что сражения выигрываются до того, как они начинаются, — главное, правильная подготовка и тактика. Цель данного текста — донести опыт сотен отважных воинов, спускавшихся в подземелья, до начинающего истребителя зла. Прочтение нижеизложенного и следование оному гарантирует выживание по крайней мере на первых уровнях. Однако считаю необходимым подчеркнуть — редакция не несет ответственности за жизнь, физическое и психическое здоровье жадных до золота и славы товарищей, отважившихся спуститься поглубже.





Уровень сложности

Подготовка начинается с выбора уровня сложности и персонажа. Начиная игру, мы выбираем уровень сложности — нормальный, "кошмар" или "ад". Сначала нам доступен только нормальный уровень сложности. Выбрать "кошмар" могут только игроки, достигшие 20-го уровня, а "ад" — 30-го. В чем разница? Выбрав "кошмар" или "ад", вы сразу заметите, что монстры стали сильнее, крепче и чуть-чуть умнее. Сложность прохождения компенсируется большим количеством начисляемых очков, да и интересные и полезные вещицы попадаются значительно чаще.

Персонажи

Выбор персонажа очень важен. Каждый класс имеет свои преимущества и недостатки. В начале легче всего играть воином. По мере прохождения более глубоких и сложных уровней, увеличивается важность дистанционных атак — тут лучница получает неоспоримое преимущество.



"Раскачавшийся" маг практически непобедим, но пройти им первые семь-восемь уровней очень тяжело. Рассмотрим каждый класс подробнее.

Воин

Мастер ближнего боя — воин может нашинковать любого монстра из окружения Diablo. Воин — самый сильный персонаж в начале игры и является идеальным выбором для начинающих и тех, кто любит нонстоп action. Решившийся играть за этот класс должен постоянно наращивать силу для того, чтобы иметь возможность использовать самое мощное оружие и доспехи.

Жизненная сила воина растет в два раза быстрее, чем у других классов, она пригодится вся до последней крохи, когда придет момент взглянуть в глаза самому Diablo.

Ловкость также важна для воина. Сила и ловкость напрямую влияют на такие показатели, как класс защиты и уровень урона. Магия воина малоэффективна, так что не стоит тратить много времени на совершенствование магических навыков. Восстановление здоровья, портал в город и парочка заклинаний попроще — это все, что ему может пригодиться.

Вместо того чтобы тратить наработанный опыт на развитие магии, стоит воспользоваться доспехами или оружием со специальными свойствами, повышающими магию владельца. Умение чинить вещи, приобретенное воинами в долгих странствиях, очень важно: в некоторых случаях восстановление потрепанного доспеха спасает от неминуемой гибели, однако следует иметь в виду, что починка вещей в полевых условиях уменьшает их срок службы. При очередном повышении уровня персонажа, воин автоматически получает два пункта жизненной силы и один магии. Мощность атаки воина растет значительно быстрее, чем у других классов, он нападает и восстанавливается после ударов намного лучше, чем лучница или маг. К недостаткам воина можно отнести "неуклюжесть" в обращении с луками — он стреляет медленнее и не так метко, как лучница. Кроме того, магия воина настолько слаба, что использование атакующих заклинаний против серьезных противников практически не имеет смысла.

Лучница

Ловкая, одинаково хорошо владеющая оружием и магией лучница — наиболее сбалансированный персонаж. Она идеально подходит тем, кто предпочитает оборонительную тактику. Лук — самое эффективное оружие в ее руках, однако она владеет ору-



жием ближнего боя лишь немногим хуже, чем воин, а ее заклинания чуть слабее, чем у мага. В начале игры следует тратить заработанный опыт на увеличение силы и ловкости для того, чтобы стали доступны самые мощные луки, предпочтительно отбитые у монстров. Подобрав соответствующую экипировку, следует развивать либо жизненную силу, либо магию — распределяя очки поровну, вы добьетесь только того, что лучница будет иметь и достаточно низкую жизненную силу, и слабую магию.

Я бы посоветовал развивать магию — щит



из маны вполне компенсирует недостаток жизненной силы. Лучница обладает даром видеть скрытые в саркофагах и дверях ловушки и обезвреживать их. При повышении уровня она автоматически получает два пункта жизненной силы и два маны.

Лучница является непревзойденным мастером дистанционных атак, она атакует гораздо быстрее, чем маг, хотя и несколько медленнее, чем воин, которого она превосходит во владении магией.

Маг

Чего магу недостает, так это хорошей физподготовки, что вполне компенсируется виртуозным владением тонким искусством магии. Маг — наиболее сложный и продвинутый персонаж, изничтожающий врагов всевозможными заклинаниями. Он должен постоянно улучшать свое владение магией, сила и ловкость второстепенны, щит из маны компенсирует недостаток жизненной силы. Маг хорош настолько, насколько хороши его заклинания, — необходимо прочесть как можно больше найденных или купленных магических книг для того, чтобы максимально повысить эффективность заклинаний. Самыми важными являются заклинания: щит из маны, огненный шар, "цепная" молния и каменное проклятье. Менее мощны, но все же полезны молния и огненная стена.

Маг умеет восстанавливать магические посохи, но при этом уменьшается максимальное количество заложенных в них "зарядов". При повышении уровня он получает один пункт жизни и два пункта маны. Маг использует заклинания гораздо быстрее остальных классов и при этом расходует меньше маны, но он в два раза слабее и медленнее воина.

Воин крут в ближнем бою, лучница засыпает врагов дождем стрел, маг поджаривает монстров молниями — каждый хорош по-своему, выбор за вами.

Характеристики персонажей

Как вы, возможно, заметили, каждый персонаж имеет ряд характеристик. Следующие разъяснения — для тех, кто не уверен, что означает каждая из них.

Сила

Основная характеристика и предмет гордости воина. Влияет на силу удара или выпущенной стрелы. Наиболее хорошее



оружие и самая крепкая броня требуют определенного количества силы для того, чтобы ими можно было воспользоваться.

Магия

Основная характеристика мага. Определяет количество маны, необходимое для использования одного заклинания. Некоторые магические посохи и все свитки с заклинаниями требуют определенного количества магии.

Ловкость

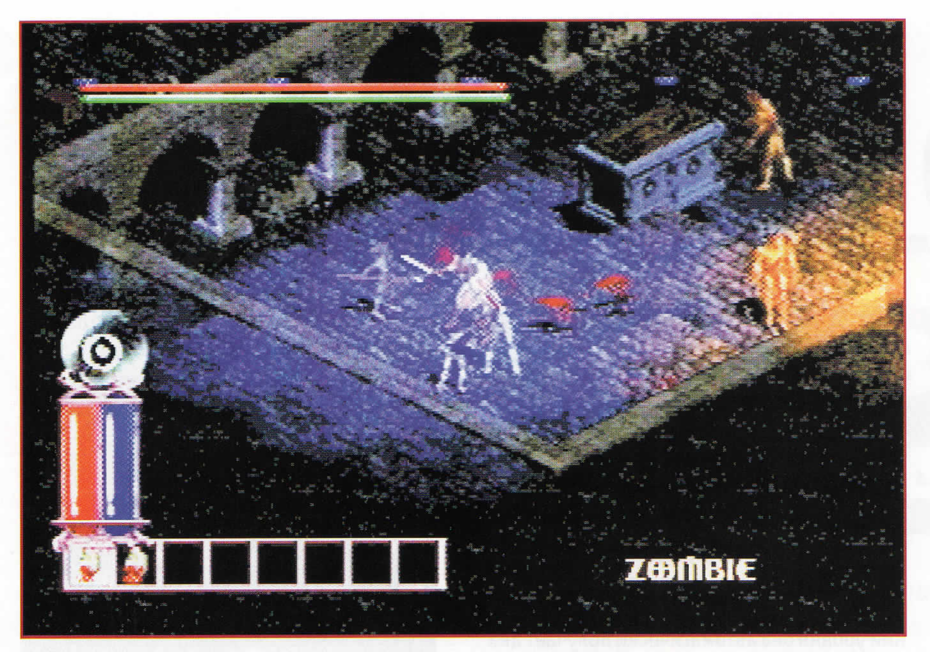
Основная характеристика лучницы. Влияет на уровень защиты и меткость. Некоторые луки и доспехи требуют определенного количества ловкости.

Жизнестойкость

Повышает максимальное количество жизни.

Будьте осторожны в использовании оружия, доспехов или амулетов и колец с магическими атрибутами. Большинство из них повышает одну или несколько характеристик персонажа, но некоторые понижают их. Тут пригодится знание английского — "вредные" вещи имеют названия типа "шапка дурака" или "кольчуга болезни".





Жизнь
Очевидно из названия.

Мана
Отражает ваш запас маны, готовой к использованию в заклинаниях. Магические посохи и свитки не расходуют ману.

Защита
Отражает сложность для монстра ударить вас. Сочетание вашего уровня защиты и меткости нападающего определяет наносимый вам урон. Некоторые уникальные вещи увеличивают либо абсолютный показатель защиты, например +10, либо увеличивают его на определенное количество процентов.

Поражение
Урон, наносимый монстрам. Зависит как от силы персонажа, так и от наличия магических предметов, увеличивающих его аналогично защите. Некоторые магические вещи снижают этот показатель так же, как и показатель защиты.

Меткость
Вероятность попадания по монстру. В основном зависит от вашего уровня и ловкости. Может быть увеличена или уменьшена магическими предметами.

Сопротивляемость
Сопротивляемость уменьшает урон, наносимый магией вообще, огнем или молнией, она присуща как игроку, так и некоторым монстрам. Отдельные монстры могут иметь иммунитет к заклинаниям огня или молнии. Максимальное значение сопротивляемости, которого можно добиться, — 75 процентов. Уровень сопротивляемости повышается при использовании магических вещей, но будьте осторожны — однажды мне попалось кольцо, повысившее все три показателя сопротивляемости до максимума, но через минуту я заметил, что оно снижает жизненную силу на один пункт каждую секунду... Изменить что-либо было поздно. Отсюда мораль — даже при минимальном знании английского, внимательно читайте описания предметов.

Бывает три типа сопротивляемости.

Огонь — сопротивляемость огню позволяет почти полностью избежать урона, наносимого заклинаниями огня.

Молнии — сопротивляемость молнии позволяет безбоязненно ковыряться в розетках (шутка).



Магия — несмотря на громкое название, этот вид сопротивляемости не дает полной защиты от магических атак врага, а только усиливает действие двух других показателей.

Многие недооценивали важность сопротивляемости... — минута молчания. Мощные монстры, особенно на последних уровнях, атакуют тем или иным видом магии, и низкая сопротивляемость обходится очень дорого. Кроме того, ловушки, срабатывающие при открывании некоторых саркофагов, сундуков или дверей, чаще всего поражают заклинанием огня или молнии.

Свет
Каждый игрок излучает определенное количество света, позволяющего видеть в темных лабиринтах подземелья. Некоторые магические амулеты и панцири увеличивают количество света, позволяя видеть и атаковать врага с большего расстояния.

Лекарства и эликсиры

Жизненно важные показатели жизни и маны могут быть восстановлены самолечением при помощи лекарств. Лекарства бывают следующие.

Склянка маны
Восстанавливает запас маны. Бывает как в больших, так и в маленьких бутылочках — большие восстанавливают ману до максимума, маленькие — частично. Продается у ведьмы.



Склянка здоровья
Восстанавливает здоровье. Расфасовано аналогично мане. Продается и у ведьмы, и у лекаря.

“Два в одном”
Восстанавливает и здоровье, и ману сразу. Экономически неэффективно, но занимает в два раза меньше места и времени на использование. Можно купить и у ведьмы, и у лекаря.

Эликсиры
Существуют эликсиры для каждой из основных характеристик персонажа — силы, ловкости, магии и жизни — поднимают соответствующий показатель на один пункт. Достаточно дороги — стоят 5000, и, кроме того, если вы достигли максимальных для вашего уровня показателей, то выпитый эликсир просто пропадет зря, не оказав никакого воздействия.

Тактика

Бегайте!
Запомните и запишите — тактика номер один: бегать, бегать всегда и везде. На это есть две веские причины. Первая — возможность спастись от слишком крутого монстра — обычно достаточно убежать из

его поля зрения, но это действует не всегда. Например, король Лорик иногда буквально заставляет сбегать с уровня! Временами кажется, что некоторые монстры оснащены радаром. А все тот же Лорик умеет открывать двери. Вторая причина — необходимость рассредоточить монстров. Во-первых, попробуем провести несложные расчеты. У каждого монстра есть шанс ударить вас. У двух монстров в два раза больше шансов, у четырех — в четыре, и так далее. Соответственно, чем больше монстров одновременно нападает на вас, тем меньше шансов выжить. Во-вторых, каждый раз, когда вас бьет монстр, запланированный удар или заклинание срываются. Сколько раз я попадал в такие ситуации, когда, окруженный несколькими монстрами, просто не мог дать сдачи!



Концентрируйте огонь

Ранения не влияют на способность монстров наносить урон. Очевидно, что три раненых монстра наносят тот же урон, что и три здоровых, а вот два здоровых и один мертвый — гораздо меньше. Хороший монстр — мертвый монстр! Выбивайте исчадий ада по одному — проживете значительно дольше. “Специальные” монстры часто окружены толпой обычных; избавляйтесь сначала от эскорта, а затем, передохнув, можно приниматься и за главных.

Некоторые тактические приемы

Определенные проблемы доставляют лучники, собаки, плюющиеся кислотой, и девицы с магическими звездами. Попасть в комнату, полную этих созданий, означает почти верную смерть. Лучшая тактика — забежать в комнату или в проход, где они стоят, и тут же сбежать за угол. Дальнейший отстрел выбегающих по одному монстров — дело техники. Применение заклинаний поможет сделать этот процесс более веселым и продуктивным. Грамотно поставленная огненная стена может вынести гораздо больше монстров, чем вы предполагали. Козлы-лучники особенно не любят молний — пользуйтесь этим. Убегая от них по длинному коридору, вы можете “построить” их в один ряд и перебить одной-двумя молниями. Использование голема — удачная тактика, если монстров чуть-чуть больше, чем вам хотелось бы. Глиняный напарник поможет вам справиться с нечистью, а очки пойдут вам!

Применение заклинаний

Щит из маны и голем действуют только на том уровне, на котором они созданы, при переходе на другой уровень они пропадают.

Можно создать только одного голема, если вы создадите второго, когда первый еще жив, — первый голем лопнет.

Волна огня не подействует на стоящих около вас врагов, между вами и целью должно быть некоторое расстояние.

Заклинание “Дух костей” ослабит монстров, но не убьет их.

Огненный шар имеет определенную область поражения, он подействует не только на того врага, в которого попал, но и на стоящих рядом с ним.

Заклинанием телекинеза можно оттолкнуть монстров, чтобы расчистить дорогу к отступлению.

Каменное проклятье идеально подходит для “специальных” монстров, перебейте их свиту, парализуйте врага каменным проклятьем и спокойно добейте его.



Маги должны постоянно использовать щит из маны. Маг достаточно высокого уровня, использующий щит из маны, практически неуязвим.

Грязные трюки

Трюк с атрибутами. Предположим, вы нашли шикарный меч, добавляющий 10 пунктов к силе. Радость омрачает только один момент — вам не хватает, скажем, трех пунктов силы для того, чтобы его использовать. Этому горю можно помочь — постарайтесь найти или купить амулет, повышающий силу на три или пять пунктов, возьмите меч и можете смело снимать амулет — меч уже никуда не денется. Целесообразно хранить про запас слабенький шлем, добавляющий десяток-другой пунктов к магии, он пригодится для прочтения магических книг в том случае, если своей магии будет не хватать.



Легкие деньги. Это трюк для ленивых и жадных. Наличие двух контроллеров является обязательным. Предположим, у вас десять тысяч монет. Начните игру для двух игроков, загрузите сохраненного персонажа два раза и передайте все деньги одного из них другому. Сохраните персонажа с деньгами. Процесс можно повторять с магическими предметами, оружием и т.п.



Монстры

Изучение врага — первый и наиболее важный шаг к победе. Путь к Diablo лежит через темные уровни подземелья, населенные злобными и опасными монстрами. Diablo боится вас примерно так же, как и вы его,



поэтому защищать поганого будут самые кровожадные и жестокие твари. Численное превосходство однозначно не на вашей стороне, но ведь вы готовы побеждать не числом, а умением. Мы попытались описать основные виды тварей, находящихся под началом властелина Тьмы. Твари, входящие в каждый вид, могут различаться между собой, но они имеют общие свойства и, что самое главное, к ним применима схожая тактика.



Падшие (Fallen Ones)

Трусливые и презираемые Падшие слабы, но кровожадны по своей природе. Не давайте этим трусам пощады. Они нападают толпой, но стоит ударить одного, как остальные бегут врассыпную.



Мусорщики (Scavengers)

Не стоит недооценивать этих гротескных, похожих на жуков монстрят. Они быстры, не знают страха и зачастую опасны. В пылу битвы можно не заметить маленькую тварь, методично вгрызающуюся вам в спину. Несмотря на безобидный вид, Мусорщики могут нанести страшный урон героям низкого уровня.



Зомби (Zombies)

Смерть этих жалких созданий от вашей руки будет актом высшего милосердия. Эти летаргически вялые и тупые создания влачат кошмарное существование с единственной целью — сделать любое живое существо подобным себе. Зомби неуклюжи и относительно неагрессивны, но тем не менее достаточно сильны и никогда не отступают. Если на вас насело несколько зомби, убегайте без колебаний — они не будут преследовать вас.



Скелеты (Skeletons)

Воскрешенные дьяволом солдаты быстры и бесстрашны, они вооружены топорами, мечами и даже длинными луками. Этими потерявшими память воинами движет только жажда битвы. Не боясь смерти, поскольку они уже мертвы, скелеты никогда не отступают сами, а показавшего спину противника преследуют до конца (кому придет кончина в результате этого преследования — неизвестно). Будьте осторожны, нападая, — скелеты попытаются окружить вас. Скелеты-лучники довольно опасны, посылая тучи стрел с большого расстояния.

Козлолюди (Goat Men)

Относящихся к разным кланам козлолюдей объединяет ненависть к нормальным людям. Они вооружены кистенями и луками, передвигаются быстро, предпочитают нападать небольшими группами. Коварные лучники ночного клана заслуживают особого упоминания. Они атакуют со средней дистанции, а завидев приближающегося героя, разворачиваются и отбегают на безопасное расстояние. Лучнице и магу следует использовать свое преимущество дистанционной атаки. Воин может загонять козлолюдей в тупики или подкарауливать их за углами.

Крылатые дьяволы (Winged Fiends)

Похожие на летучих мышей, крылатые дьяволы не опасны поодиночке, но стая этих созданий быстро отправит неосторожного воителя в небытие. Крылатые дьяволы различаются скоростью и мощностью атаки, а один из их видов атакует небольшими молниями (очень неприятно, поверьте на слово).

Прячущиеся (The Hidden)

Эти зловещие твари умеют становиться невидимыми, однако перед нападением они "проявляются" в нескольких шагах от вас. Прячущиеся разрывают врага мощными когтями, но при контратаке бледнеют и растворяются в воздухе. Будьте осторожны: если они появились рядом, то нападают толпой и стараются окружить вас, отрезая путь к отступлению.



Горгульи (Gargoyles)

Каменные статуи горгулий оживают, почуяв приближение человека. Они атакуют острыми когтями и могут нанести вам серьезный урон. Раненые бестии отлетают на безопасное расстояние и опять каменеют, чтобы залечить полученные раны. Горгульи медленны, не очень агрессивны и нападают только на близком расстоянии. Осторожный игрок может просто обойти их стороной.

Рогатые демоны (Horned Demons)

Как ни парадоксально, но огромные, сильные и страшные рогатые демоны являются легкой добычей для закаленного бойца. Они наносят довольно ощутимый урон своим рогом, нападая с разбега, но если вы сделаете шаг в сторону, они не смогут сразу остановиться и пробегут мимо.



Оверлорды (Overlords)

Ничем не примечательные твари погубили не одного храбреца своими огромными кулаками.

Они не блещут умом, но очень сильны. Не позволяйте им окружить себя, вырваться будет очень сложно. Лучше всего выманивать оверлордов на открытое пространство и расправляться с ними по одному.



Маги (Mages)

Адепты оккультных наук — серьезные противники. Они поджидают вас в засаде и, нападая, используют всю мощь доступных им заклинаний. Маги телепортируются в безопасное место, уходя от ваших атак. Идеальным средством против магов является каменное проклятье, затем обездвиженный маг добивается подручными средствами.

Демоны молнии (Lightning Demons)

Кровожадные демоны молнии атакуют искрящимися потоками электричества и абсолютно иммунны к ответным атакам молнией. На близкой дистанции они атакуют мощными когтями. Магия огня — идеальное средство против этого типа монстров.

Демоны лавы (Magma Demons)

Уродливые бесформенные демоны лавы очень агрессивны и вымещают свою злобу либо налетая на игрока и размахивая здоровенными каменными кулачищами, либо забрасывая его взрывающимися снарядами. Рожденные в самом пекле, демоны лавы иммунны к магии огня, но

очень не любят электричество. Любые связанные с молнией заклинания заставят их раскаяться в нападении на вас.

Плюющиеся (Spitting Terrors)

Маленькие, похожие на отвратительных собачек твари заслуживают вашего пристального внимания, их следует уничтожать в первую очередь. Собачки довольно метко плюются какой-то адской кислотой. Даже если они промахиваются, кислота растекается и в течение некоторого времени продолжает быть опасной. Иногда плюющиеся набрасываются и пытаются кусаться — глупые создания не понимают, что, держась на расстоянии, они гораздо опаснее. Не стоит питать иллюзий относительно их небольшого роста: они опаснее многих куда более габаритных слуг Diablo. Для дрессировки рекомендуется использовать молнии.



Адские рыцари (Hell Knights)

Адские рыцари — что-то вроде генералов в темной армии Diablo. Закованные в доспехи и вооруженные здоровенными мечами, эти монстры могут создать вам серьезные проблемы. Не рекомендуется связываться с несколькими рыцарями сразу: из попавших в окружение выжили очень немногие. Рыцари не имеют собственной магии, но некоторые из них иммунны к огню или молниям.

Змееподобные демоны (Viper Devils)

Очень быстрые, неплохо владеющие короткими мечами, эти твари могут только присниться в кошмаре. Частота, с которой

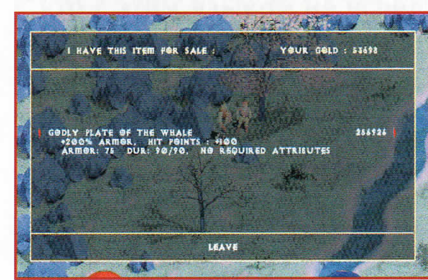


они наносят удары, вполне компенсирует относительно низкую меткость. Змеючки слабее адских рыцарей, но быстрая атака в плотной группе может принести им легкую победу.



Суккубы (Succubus)

Эти симпатичные создания замечены в пристрастии к жизненной энергии законопослушных граждан. Трусливые и хитрые, они избегают прямых столкновений, но будут настырно преследовать вас. Нападают суккубы, выпуская очень болезненные "звезды крови". Некоторые виды суккубов, иммунные к огню и слабо реагирующие на молнии, заставят попотеть даже опытного мага. Для воина же единственной правильной тактикой будет нападение из-за угла. Суккубы очень опасны в комбинации с мощными адскими рыцарями или быстрыми змееподобными демонами.



А теперь о более серьезных неприятностях, которые обязательно встретятся вам в проклятых подземельях.

Мясник (Butcher)

Кровожадный маньяк не обладает даже зачатками интеллекта, но очень, очень силен. Он быстро бегает и свирепо орудует огромным разделочным ножом. Он не успокоится, пока в живых не останется только один. Мясник настолько глуп, что не умеет даже открывать двери, — в этом ваше спасение. Не давайте втянуть себя в ближний бой, используйте стрелы и заклинания. Мясник обитает в легко узнаваемой квадратной комнате, полной трупов. Хорошей идеей может быть просто не открывать дверь сразу, а вернуться к ней, пройдя еще парочку уровней, когда вы станете посильнее. В качестве трофея вам достанется его страшный мясницкий нож.



Король Лорик (King Leoric)

Когда-то добрый и справедливый, король Лорик теперь восседает на троне, окруженном подданными — скелетами. Король, как ему и положено, выделяется высоким ростом и огромным мечом. Немного расчистив комнату от скелетов, побыстрее принимайтесь за самого Лорика, так как он умеет воскрешать скелетов, и драться с ними можно до бесконечности. Очень хорошо на Лорика действует заклинание Holy Bolt. Если же вы решите победить сумасшедшего короля грубой физической силой, сделайте хороший запас здоровья. Победив Лорика, вы получите его корону.



Архиепископ Лазарус (Archbishop Lazarus)

Грязный предатель Лазарус в свое время под предлогом борьбы со злом заманил в подземелье целую толпу честных жителей Тристрама... Не вернулся почти никто. Архиепископ является ближайшим слугой Diablo, и избежать встречи с ним не удастся. Лазарус нападает так же, как маги, и к нему применима та же тактика — сначала каменное проклятье, затем добивание.



Дьявол (Diablo)

Тело, в котором поселился Diablo, еще не окрепло, и он не так крут, как можно было бы предположить. Он намного сильнее других монстров, но, тем не менее, не непобедим. Diablo постарается уничтожить вас заклинаниями апокалипсиса или мощными когтями, если подберется достаточно близко.

Его атаки очень сильны, используйте особенности "рельефа", нападайте из-за угла, ставьте огненные стены — Diablo иммунен только к каменному проклятью. Что еще можно сказать про него... Если вы были достаточно сильны и отважны, чтобы прорубиться через легионы его слуг, сам Темный господин не устоит под вашим натиском.

Навыки

Персонажам присущи уникальные навыки, выработанные ими за время тренировок и странствий.



Repair

Вещи в Diablo имеют определенный срок службы — под ударами врага изнашиваются доспехи, тупятся мечи и становятся малы шлемы. Воины обладают навыком чинить



вещи в полевых условиях, не обращаясь к кузнецу, однако при этом сокращается максимальный срок службы амуниции. Если, спустившись на очередной уровень, вы вдруг замечаете, что срок службы доспехов обозначен как 1/20 — срочно чините их, но если они дотянут до следующей вылазки в город, отнесите их кузнецу.



Staff Recharge

Магические посохи рассчитаны на определенное количество "зарядов" того или иного заклинания. Обычно посохи "перезаряжаются" у ведьмы, но маги умеют делать это сами. При этом максимальное ко-



личество зарядов, "помещающихся" в посох, сокращается.



Trap Disarm

Лучницы владеют особым навыком находить и обезвреживать ловушки, поджидающие их в дверях и саркофагах. Этот навык ничего не портит и не сокращает.

Заклинания

Победить Diablo, не используя заклинания, практически нереально. Возможно, выбрав воина, вы справитесь с этой задачей, но, во-первых, здорово усложните себе прохождение игры, а во-вторых, многое потеряете — заклинания не только эффективны, но и очень красивы. Названия заклинаний даны без перевода, так как в большинстве случаев буквальный перевод либо невозможен, либо гораздо менее благозвучен, чем оригинал.



Apocalypse

Большой огненный шар, убивающий всех вокруг вас.



Blood Star

Представляет собой яркую звезду, относительно неэффективную. При использовании этого заклинания расходуются жизнь и мана.



Bone Spirit

Маленький призрак, типа Каспера, налетает на выбранного врага и снимает у него 1/3 жизни. При использовании этого заклинания расходуются жизнь и мана. Эффективно только против мощных монстров, когда большой расход маны оправдывает себя.



Chain Lightning

Молния, самонаводящаяся на всех монстров около вас. При повышении уровня заклинания выпускается большее количество молний.



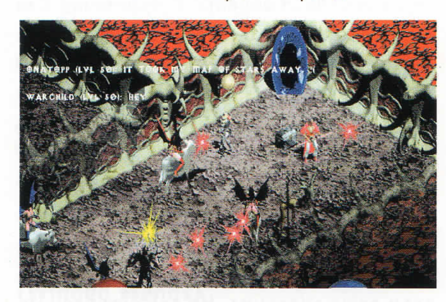
Charged Bolt

Маленькие кусочки молнии, хаотично передвигающиеся по полу. Эффективны против больших групп монстров.



Elemental

Дух огня в виде человеческой фигуры вылезает из земли и таранит врага.





Fireball

Мощный огненный шар. Поражает не только заданную цель, но и стоящих рядом.



Firebolt

Более слабый огненный шар.



Firewall

Огненная стена. При повышении уровня заклинания вырастает мощность, и она становится очень серьезным оружием. Будьте осторожны, не перегораживайте пути к отступлению.



Flame Wave

Создает движущуюся стену пламени.



Flash

В буквальном переводе — вспышка. Эффективна только на близком расстоянии. Не действует на мертвых — скелетов, зомби и т.п.



Golem

Создает глиняного воина, самостоятельно нападающего на врагов. Очки за убитых монстров начисляются вам. Нельзя создать более одного голема за раз.



Guardian

Трехголовый дракон высовывается из земли и стреляет огненными шарами в находящихся в пределах видимости своих врагов.



Healing

Восстанавливает жизнь. При повышении уровня заклинания расходуется меньше маны.





Holy Bolt

Аналогичен огненному шару, но действует только на мертвых. Хорошее оружие против короля Лорика.



Identify

Позволяет определять магические свойства вещей, не обращаясь за помощью к городскому мудрецу Кейну (Cain).



Inferno

Выпускает язык пламени в выбранном направлении.



Infravision

"Прибор ночного видения". Позволяет видеть врагов, находящихся за стенами в инфракрасном свете.



Lightning

Посылает во врага достаточно широкую молнию. Действует на несколько монстров сразу.


Mana Shield
Щит из маны. Нанесенные врагами повреждения "вычитаются" не из жизни, а из маны. Бытует мнение, что появляющийся над головой золотой шар привлекает монстров.


Nova
Кольцевая молния, распространяющаяся во все стороны. Эффективна на больших открытых пространствах.


Phasing
Переносит в случайную точку на уровне. Используйте это заклинание, попав под массированный обстрел или в окружение.


Stone Curse
Превращает выбранного врага на некоторое время в камень. Чем сильнее враг, тем короче период действия.

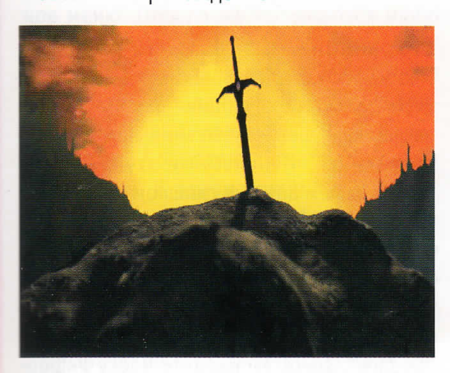

Telekinesis
Телекинез. Используется для открывания дверей и отталкивания врагов.


Teleport
Похож на Phasing, но переносит не в случайную, а выбранную вами точку.


Town Portal
Открывает магический проход в город. Закроется после того, как вы вернетесь по нему из города. Можно открыть только один портал, при открывании второго первый закроется.

Теперь вы достаточно подкованы, чтобы спуститься в подземелья Тристрама. Удачи!

В следующем номере — все квесты Diablo и их прохождение.





Перед вами маленький словарик английских терминов, встречающихся в игре. Он, безусловно, облегчит жизнь тем, кто с этим языком не успел подружиться. С ним прохождение станет легче, а процесс игры интереснее. К тому же можно совершенствоваться в английском и сдать TOEFL на отлично (а это значит, что любой университет Европы или Америки откроет перед вами свои двери).

armor — защитная одежда, доспехи
armor class — защита (уровень защиты)
axe — топор, обычно двуручный
blacksmith — кузница
book — книга
bow — лук (различают длинный, короткий, охотничий, композитный лук и т.п.)
buckler — маленький, вероятно, кожаный щит
cap, skull cap — шапки, обеспечивающие очень слабую защиту
cape, cloak, robe — различные виды плащей и другой слабо защищающей одежды
club, spiked club, flail, mace, morning star — различные виды кистеней
crown — корона
dagger — кинжал
damage — поражение
dexterity — ловкость
falchion — ятаган
healer — лекарь
helm, full helm — шлем (бывает простой и полный, то есть полностью закрытый)
leather armor — кожаный доспех
magic — магия
mail — кольчуга
maul, hammer — боевой молот
plate — закрытый доспех наподобие рыцарского
potion — склянка
potion of healing — склянка, восстанавливающая здоровье
potion of mana — склянка, восстанавливающая ману
potion of rejuvenation — два в одном, восстанавливает и здоровье, и ману
resistance — сопротивляемость
roque — в буквальном переводе — вор, по сюжету — лучница
sabre — сабля
scimitar — что-то вроде тонкого ятагана
scroll — свиток (с заклинанием)
shield — щит
sorcerer — маг
spell — заклинание
staff — посох (различают длинный, короткий, композитный, военный посох и т.п.)
strength — сила
sword, blade, claymore — различные виды мечей
to hit — меткость
vitality — жизнестойкость
warrior — воин
witch — ведьма



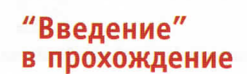
SaGa Frontier

Т.С.Гарп

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ

Итак, перед вами солюшен для Red'a, одного из семи героев игры SaGa Frontier. Прохождение "от и до" без описания побочных (не относящихся к главной сюжетной линии) миссий.
Признаюсь, сделать этот солюшен было непросто. И не потому, что перед лохматым пареньком стоят умопомрачительные логические задачи, нет! Просто в игре приходится так много драться, что глаза вскоре начинают сбегаться в кучку, а волосы медленно встают дыбом.
Учитывая огромное пространство SaGa-мира и общую "медленность" игрового процесса (за счет бесконечных битв), у вас есть все шансы сбиться с верной дороги, заблудиться и навеки проклясть эту безбрежную (140 часов прохождения) игру. Поэтому, ради сохранения вашего драгоценного времени и спасения чести знаменитой компании Square, мы решились взяться за этот солюшен.
Для всех, кто безнадежно застрял, потерялся, запутался, отчаялся и устал...
Да, в большинстве случаев имена героев написаны по-русски. На английском остались имена и названия, которые могут потребоваться в оригинале при прохождении игры.





"Введение" в прохождение

В этой главке мы хотим дать некоторые общие сведения об игре SaGa Frontier. Сведения эти можно смело назвать элементарными, поскольку SaGa (простите за невольную игру слов) является игрой монументальной. Поиграйте часок и убедитесь сами.

Итак, в игре 7 главных героев и, соответственно, семь прохождений. В начале первого прохождения вас попросят выбрать слот для сохранения некоторых бесценных данных (в частности, вашей группы крови и знака зодиака). Все это глупые формальности, так что можете указывать любые сведения, а можете вообще ничего не указывать. Самое главное, чтобы запись в этом слоте сохранилась на протяжении всей игры (то есть пока вы не закончите все семь прохождений). Поговаривают, что если пройти всю игру на одном дыхании, откроется еще один секретный, или "бонусный", сценарий. Некоторые из сценариев игры имеют по несколько окончаний.

Сохранение

Кроме обычного сохранения на 2 блока, в игре присутствует опция "quicksave", позволяющая делать быстрые компактные сохранения. Используйте эту функцию, если в вашем доме не слишком часто отрубают электричество: при перезагрузке консоли все "быстрые сохранения" сотрутся.

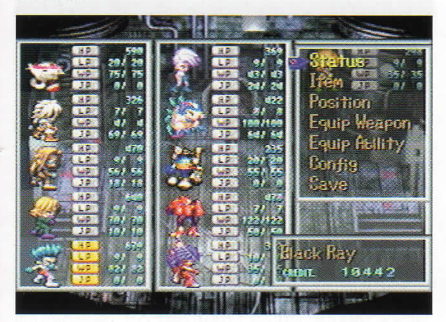
Меню

Главное меню вызывается кнопкой "Square". Здесь вы найдете массу инфор-

мации о каждом из ваших героев.

Загадочные сокращения обозначают разнообразные возможности персонажей. Вот объяснение нескольких из них:

HP: "здоровье" героя. Если во время боя ваше HP упало до 0 — плохо. Остается либо срочно съесть лекарство (если вы уже упали, его вам сможет дать только другой герой), либо отлежаться до следующей битвы.



LP: ваша "жизнь". Начинает падать по единице от каждого удара, когда вы растрачиваете все HP. Восстанавливается куда медленнее, чем здоровье. Если у вас есть такая возможность, дайте герою, потерявшему часть LP, отдохнуть. Для этого его следует некоторое время не использовать в драках. Если персонаж теряет все LP, восстановление происходит очень медленно.

WP: растрачивается при использовании специального оружия роботов и специальных "способностей" людей и монстров (abilities).

JP: определяет ваши возможности при использовании магии.

STR: ваша "сила". От ее уровня зависит эффективность наносимых вами ударов.

QUI: отвечает за вашу увертливость.

CHA: определяет вашу способность "очаровывать" противника (то есть переманивать на свою сторону во время боя) и сопротивляться, когда он пытается "очаровать" вас.

Пункты меню

Status. Открыв меню Status, вы можете выделить любого из героев и нажать кнопку "Circle", чтобы вызвать его персональное меню. Отсюда же вызываются меню "Equip Weapon" и "Equip Ability".

Items. Отображает все свободные (не находящиеся на данный момент в распоряжении героев) предметы.

Position. Позволяет перегруппировывать героев. В одном бою могут участвовать максимум пять ваших бойцов. В начале боя у вас есть возможность выбрать любую из команд. Используйте это меню, чтобы сформировать наиболее эффективные команды.

Equip Weapon. Управление оружием, лекарством и др. Для того, чтобы присвоить персонажу какой-либо предмет, вызовите это меню и щелкните на пустой строке, а затем на нужном названии. Для некоторых персонажей определенные предметы могут быть недоступны.

Equip Ability. Это меню позволяет добавлять/блокировать ваши "способности" (abilities). Блокируйте с помощью пункта Seal ненужные вам способности, чтобы в меню оставались строки для вновь изученных.

Способности, в отличие от предметов, вы не сможете купить в магазине; они будут проявляться у вас во время боя. При этом над героем появится горящая лампа и он сделает какое-нибудь неожиданное движение. Когда у вашего героя накопится 6 способностей в любой области (холодное



оружие, рукопашный бой, магия или огнестрельное оружие), он получит титул Мастера. И на его персональном меню появится корона.

Как стать богатым, играя в SaGa Frontier

Самое нудное в SaGa Frontier — добывать средства на покупку необходимых вещей. Что может быть унизительнее, чем получать по 7 credit'ов за убитого врага, в то время как плохонькое лекарство в магазине стоит двадцатник, а чуть получше, так и все 150?!

Поэтому для тех, кто предпочитает вооруженным разборкам финансовые операции, мы предлагаем очень хитрый и не очень трудоемкий способ обогащения.

Наведайтесь в городок Nelson (туда из Owmi ходит парусник), зайдите на дискотеку, где на сцене выплясывает скелет, и купите у человека в зеленой каске 15 (не меньше!) золотых слитков. Это обойдется вам в 7500 credits.

Теперь отправляйтесь в Koorong, непосредственно в обменный пункт. Выберите "Sell gold" ("Продать золото").

С помощью кнопок "вверх" и "вниз" вы сможете определить количество продаваемых слитков, а нажав кнопку "Circle" — подтвердить сделку. Нажимайте кнопку "вниз", пока цена (price) не упадет до 520, а затем нажмите кнопку "Circle".

Вернитесь в Nelson и купите новую партию слитков. В Koorong'е, перед тем как повторить операцию, прокрутите количество слитков до 0, а затем опять до самого верха (при этом изменится цена). Теперь вновь установите цену 520 и нажмите "Circle".

Путешествуя туда-обратно, вы вскоре заметите, что слитков покупается все больше, а кошелек делается все полнее. Причем, заметьте, никакой крови!

Примечание. Следите за тем, чтобы доход с каждой такой операции не превышал 50.000 credits. В противном случае процесс застопорится, и вы будете гонять из Nelson в Koorong впустую. Время от времени надо и потратиться!

В RPG сыграть — не поле перейти, или Собственно прохождение

Начало

В машине, которая по каким-то неведомым причинам кружит на одном месте, Рэд разговаривает со своим папой о его бывшем сотруднике, а ныне ученом-маньяке докторе Клейне. Неожиданно на капот автомобиля сваливается чье-то тело.

Далее следует драка, в которой Рэд проигрывает. Неизвестный доброжелатель спасает мальчика и учит его превращаться в могучего крылатого героя по имени Алкэзар.

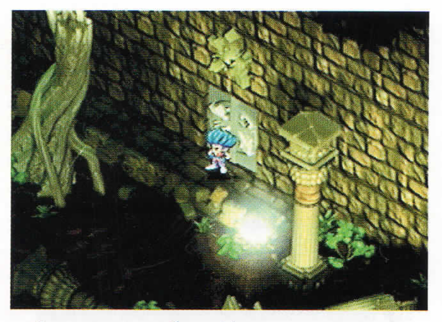


Поскольку превращения эти должны оставаться в тайне, Рэд сможет становиться Алкэзаром только тогда, когда сражающиеся с ним товарищи либо падут в бою, либо будут находиться в отключке (на роботов это условие не распространяется). Пока у Рэда никаких товарищей нет, поэтому в начале каждой драки вы сможете свободно переделывать его в крылатого героя. А это серьезное преимущество!

Cygnus

И вот Рэд на Сигнусе. Взял его сюда друг отца, капитан Хок, которого всегда можно найти в машинном отделении.

Пообщавшись с девушкой Юрией, прогу-



ляйтесь по кораблю. На втором этаже вам встретится парень в зеленой форме. Он покажет Рэду самую важную комнату Сигнуса: кассу, где вам будут выдавать зарплату. Рядом с ней находится медицинский кабинет.

Получите свой первый чек и отправляйтесь в машинное отделение к капитану Хоку. Старый морской волк пошлет вас на ответственное задание.

Baccarat

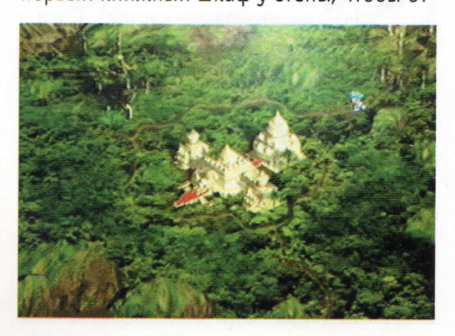
В казино все время поднимайтесь вверх, пока не увидите солдатиков в ярко-синей форме. После того как Рэд поговорит с несколькими из них, весь отряд быстро-быстро ретируется. Отыщите лифт и спуститесь на автостоянку (parking lot). Здесь вас ждет первый серьезный бой: с несколькими солдатами и боссом. После боя вы вновь окажетесь на Сигнусе.

Не забудьте сходить за зарплатой, а затем опять к капитану!

Shrike

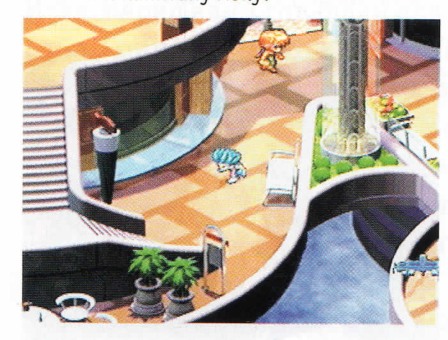
Побродите в пещере Sei's Tomb, потренируйтесь на монстрах и заработайте побольше очков. При желании вы сможете отыскать здесь несколько полезных предметов, однако для прохождения это не обязательно. Что касается Mu's tomb, то сюда пока лучше вообще не соваться: убьют. Позже, когда Рэд наберется сил и научится новым приемам, можете вернуться и сразиться с мощным боссом в этой пещере.

Отправляйтесь в лаборатории (Bio Research Labs) и отыщите библиотеку (главное, все время поднимайтесь вверх по лестницам). В библиотеке отодвиньте первый книжный шкаф у стены, чтобы открыть потайной проход. Пройдите на следующую лестничную клетку. Поднимайтесь все время наверх, пока не окажетесь в комнате с контрольной панелью. Здесь сидит монстроватый товарищ по имени Коттон. Возьмите его в свою команду.



Вернитесь к карте и пройдите на улицу в центре города (Street). Заговорите с ребенком, который стоит справа на детской площадке (можно и с другими, но тогда вам на голову свалится больше противников). Побейте нехороших ребят BlackX и ступайте в парк (Sie's Tomb). Здесь вы увидите страшную сцену: солдаты пытают маленькую девочку с детской площадки. Отлупите их хорошенько!

Что это? Вызов с Сириуса! За жалованьем — и к капитану Хоку!



Manhattan

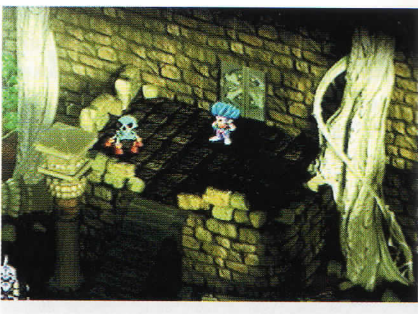
Здесь никаких приключений не будет. Можете сходить в торговый комплекс (Shopping Mall) и приобрести что-нибудь полезное.

Cygnus

По дороге в машинное отделение вы встретите Юрию. Девочка покажет вам ящики с оружием, спрятанные на корабле. На ящиках наклейки с названием фирмы-изготовителя тары. Вы решаете побеседовать с президентом этой организации леди Кэмпбелл. (Действительно, что может быть разумней?)

Познакомившись с неуравновешенной девушкой по имени Фьюз, вы вновь оказываетесь на Сигнусе, где вас атакует группа полоумных пиратов. Побейте их и отправляйтесь на поиски четырех новых товарищей. Учтите, что корабль кишит врагами разного калибра и вам предстоит сориентироваться, как избежать наиболее кровопролитных боев и где отточить свое боевое мастерство. Кстати, мастерство в SaGa Frontier — главное. Практика, господа, прежде всего! (Если, конечно, не считать махинаций с золотом (см. советы к игре в этом номере.)

Один из лучших бойцов вашей будущей гвардии, робот по имени BJ&K, сидит в медицинском кабинете (справа от той комнаты, где вам выдают зарплату). Для того



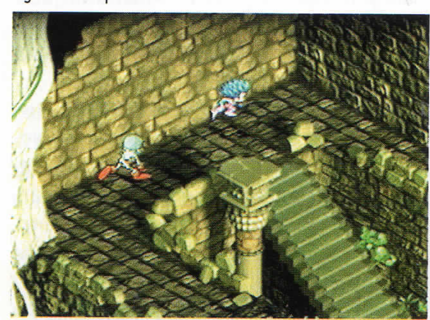
чтобы без потерь туда пробраться, поднимитесь на второй этаж и очень медленно, бочком пройдите мимо зеленого монстра, который охраняет дверь на капитанский мостик. Если вы побежите, раздастся страшный вопль "The Enemy!", и вам придется сразиться с несколькими суперсильными боссами. (Кстати, пока вы находитесь на корабле, лучше сохраняться после каждой битвы.)

Итак, перебейте монстров в трех комнатах (медицинский кабинет, комната, где выдают зарплату, и еще одна комната справа), затем вернитесь в медицинский кабинет и познакомьтесь с BJ&K.

На самом верхнем этаже, за серо-зеленой деревянной дверью сидит товарищ по имени Руфас. Тоже неплохой боец. Прихватите его и отправляйтесь в боковой коридор на этом же этаже. Здесь в одной из кают Рэда встретят две девицы-красавицы: Аселлун и Уайт Роуз. Теперь вас семеро!

Итак, если вы накопили достаточно сил, можно отправиться на капитанский мостик. Вас ждет решающая битва. Нагрузите бойцов, которые будут в ней участвовать, лекарством и дайте им отдохнуть.

Попасть на мостик следует не через дверь с изображением аиста (верная погибель), а по проходу на первом этаже, который раньше был закрыт. Кроме того, чтобы вас не сдуло свежим ветерком прямо в открытое море, придется пробежать этот путь от начала до конца. Итак, вас ждет драка с несколькими крепкими ребятами, возглавляемыми пиратом в треуголке. Когда вы справитесь с ними, главный пират и находящаяся с ним в заговоре мисс Кэмпбелл предпочтут скрыться до лучших времен.





Остается только в очередной раз получить честно заработанную зарплату, забрать BJ&K, который отсиживается в медицинском кабинете, и отправиться к Хоку за новым заданием.

Koorong

И вот вы оказываетесь в грязном Гарлеме, полном бандитов, наркоманов и дешевых лавчонок. По тротуару разгуливают куры, на стенах магазинов — вывески на разных языках. Среди них несколько загадочных русских названий, типа "ХОЧУ" и "ОБРАЩЕН".

Как только вы здесь появитесь, вашу прическу начнут высмеивать панки, но вы, как истинный герой, и глазом не моргнете. Походите по лавочкам, присмотрите себе чего-нибудь. В конце концов, эта дыра — самый богатый в игре рынок!



Нагулявшись, возвращайтесь к панкам и побейте парня, превратившегося от чрезмерного употребления травки в робота. Когда вы спросите, кто продал ему наркотики, ребята покажут на мужичка в желтой шляпе. Отправляйтесь за ним в погоню (большей частью придется бежать по канализации), пока, к собственному удивлению, не догоните его на Сигнусе. По дороге, если будете внимательны, найдете оружейный магазинчик, меч и несколько мешков с наличностью.

Сходите за зарплатой и отправляйтесь на следующее задание.

Kyo

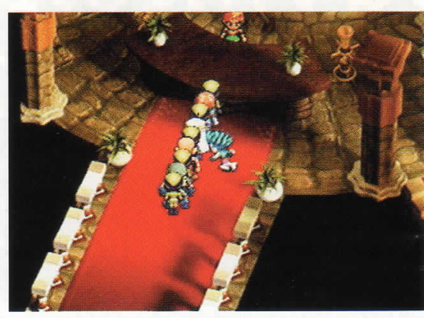
Провинциальный городок. В единственном магазине продают магические средства, кругом китайские домики. В Syoin вы встретите робота-интеллектуала, который начнет плести что-то насчет четырех императоров. Ну вот, на самом интересном месте! Звонок с Сигнуса!

Еще разок получили жалованье, и прямиком в Shingrow!

Shingrow

На руины в настоящий момент туристов не пускают, так что можно смело двигать во дворец. Если вы попробуете заговорить с теткой за стойкой, вас вежливо попросят встать в очередь. Так и сделайте. Скромный человек встанет в хвосте, а кто понаглее — пропихнется в середку.

Теперь, когда окажетесь у стойки, опять заговорите с женщиной. Скажите ей, что пришли поучаствовать в турнире (слава Богу, противники здесь не слишком сильные, а погибнуть нельзя).



И вот вы вновь становитесь героем в золотом шлеме!

После турнира вы мельком увидите самого доктора Клейна. Поищите его во дворце. Кое-где вам будут встречаться назойливые, но довольно слабые солдаты.

В одной из комнат на полу стоит большая ваза. Отодвиньте ее, чтобы открыть секретный проход. Спуститесь по лестнице и возьмите меч из ниши в стене. Продолжайте похождения, пока вас вновь не отзовут на Сигнус.

Cygnus

Перед тем как попрощаться с гостеприимным кораблем и пожать руку капитану Хоку, не забудьте сходить за зарплатой. До свидания, Сигнус!

Yorkland

Теперь вы сам себе хозяин и можете перемещаться свободно. Никаких звонков, никаких вызовов!



Самое время набрать новую команду. Ниже представлен список — где и кого найти.

Персонажи

Lute: в Scrap. Он сидит в кабаке (Pub).

Rogue: в Luminous. Он не сможет последовать за вами, если вы отправитесь в Magic Kingdom.

Rabbit: в Kyo. Загляните в местный сад (Garden).

Thunder: возьмите Lute в Yorkland. Пройдите направо и отыщите красноволосого парня.

Annie: в Koorong. Найдите на улочке девушку с желтыми волосами и накормите ее в ресторане. Теперь она с вами не расстанется!

Doll: в Shingrow. Она заговорит с вами прямо в порту.

Fuse: в Manhattan. Старая знакомая обедает в Shopping Mall в ресторане на втором этаже.

Roufas или Lisa: Победив любого из четырех императоров, отправляйтесь в Koorong и зайдите в ресторанчик, куда Рэд водил Анни. Здесь вы сможете взять в свою команду либо Руфаса, либо Лизу.



Emelia: В Devin зайдите в домик под красной крышей и расспросите женщину за стойкой об Arcane Magic, затем возьмите у нее четыре карты. Отправляйтесь в Baccarat и болтайте с девушками-кроликами, пока не появится Гном. Идите за ним и посмотрите, как он будет садиться в лифт. Сойдите по лестнице до следующего этажа с лифтом и спуститесь на стоянку автомобилей (parking lot). Emelia появится, когда вы попытаетесь залезть в канализационный люк посреди стоянки.



Kyo
Продолжаем прохождение! Взяв Rabbit'а, вы увидите, как торговец наркотиками в желтой шляпе убегает в Syoin. Последуйте за ним и войдите через китайскую надпись в здание. Отыщите комнату с котлом,



наполненным зеленой жидкостью (эта комната находится за оранжереей). Поднимитесь к котлу, и с воплем "Наркотики!" убейте охранника. Red подложит бомбу, а вам останется только эвакуировать своих ребят из здания.

Снаружи вашу команду встретит обиженный хозяин наркофабрики, первый из императоров BlackX.

Koorong
Вместе с Annie спуститесь в канализацию и следуйте по тому же маршруту, по которому вы догоняли наркодельца в желтой шляпе. Вскоре Annie покажет вам дорогу ко второму императору. Сначала вашим бойцам предстоит сразиться с Циклопом.



После этого вы должны найти крыльцо с двумя львами. Дотроньтесь до одного из них и пройдите к императору. С Шузером вы будете драться на крыше здания. После этого Рэду придется сойтись с ним еще раз один на один.

Shingrow
Идите в Ruin в правом верхнем углу карты. Там, в недрах развалин, живет третий император BlackX. Как обычно, сначала вам придется порядком погулять по лабиринту. Если вы выйдете к запертой двери, знайте, что Рэд на неверной дороге: ключи искать бессмысленно!

В Ruin вам встретятся четыре босса: огромная жаба, две школьницы с прыгалками и, самый противный, — кучка сопливых грибов. С императором по имени Барв вы будете драться дважды. Если Рэд потерпит неудачу в первый раз, у него еще останется шанс одолеть императора во втором бою, сбежав из заключения. Когда Барв окончательно окочурится, дворец в центре Shingro провалится сквозь землю!

Manhattan
Вместе с Fuse ступайте в CCR Building, резиденцию порочной мисс Кэмпбелл. Когда лифт сломается, полезайте по шахте наверх, а затем проберитесь по заполоненным монстрами комнатам на лестницу. Здесь вас ждет долгий и нудный подъем, осложненный непрерывными боями. По дороге вам встретится девочка, которая предложит Рэду помощь. Соглашайтесь. В награду за доверие вам вручат ThunderBolt gun.



Мисс Кэмпбелл предстанет перед вами в виде гигантского паука. Мочи ее!

Koorong и Cygnus
После того как вы справитесь со всеми императорами, вас вновь вызовут на Сигнус. Правда, перед этим вы сможете еще погулять по Koorong.

На Сигнусе поговорите со старым Хоком. Он подскажет вам, как проникнуть на корабль Black Ray.

В корабельную кассу можете не заходить: сегодня зарплату вам никто не даст.

Black Ray
И вот вы оказались на "Черном луче" в форме вражеского солдата. Походите по кораблю, чтобы получше с ним ознакомиться. На третьем этаже сидит босс BlackX. После того, как вы его увидите, вам нужно будет пройти десять комнат или коридорных отсеков, не заходя дважды в одно и то же помещение. Когда вы откроете первую дверь, появится надпись "9000MM до базы BlackX", за следующей дверью "8000MM" и так далее.

Если вы встретите босса до того, как появится надпись "About to reach BlackX base", значит, вы дважды вошли в одно помещение и погибнете, даже если победите своего противника.

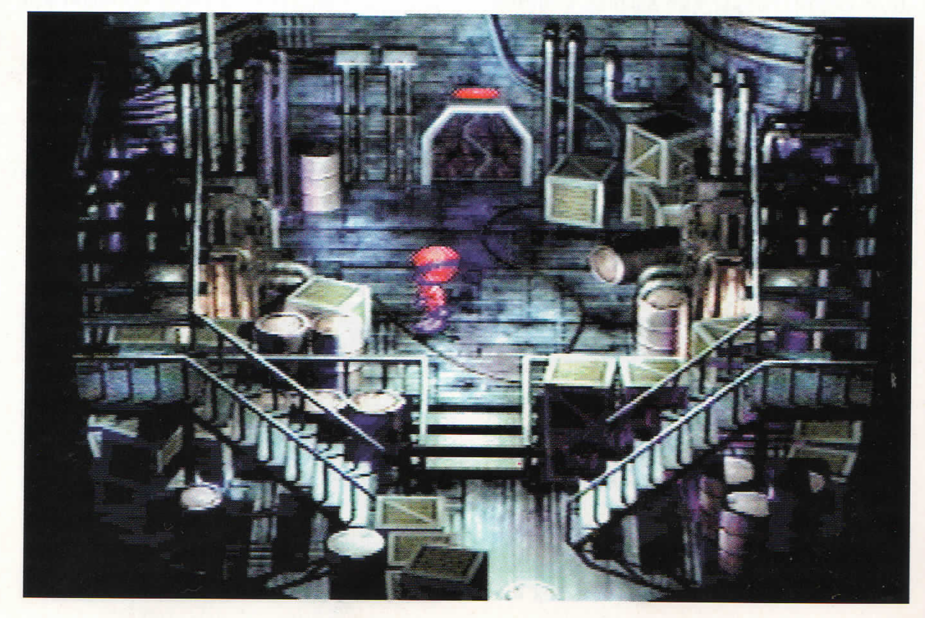
Успешно справившись с этим заданием, Рэд сможет сразиться с BlackX.

BlackX base
Так, с "Черным лучом", кажется, разобрались. Теперь самая пора отправиться на не менее черную базу BlackX. Вас ждет еще один небольшой военный поход. К счастью, дорога здесь относительно прямая.

В одном месте вам нужно будет пройти по трубам в домик с двумя детишками. Один из малышей вручит Рэду ценный ключ и передаст привет от доктора Клейна.

Наконец, вы сможете сразиться еще с одним боссом. Немедленно вслед за этим последует битва с ожившими императорами, потом еще с одним боссом, потом... Впрочем, увидите сами. Солюшен на этом заканчивается.

P.S. Вполне возможно, в следующем номере мы опубликуем прохождение для некоторых других героев SaGa Frontier...





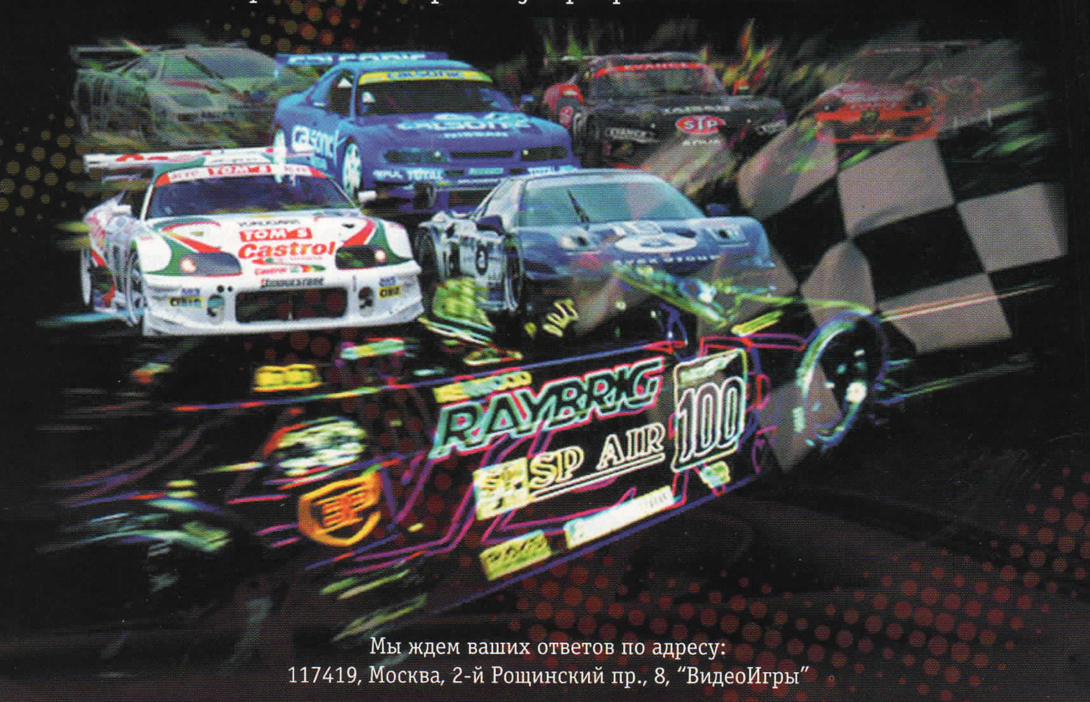
Конкурс продолжается!

Журнал "ВидеоИгры" и компания Sony проводят конкурс, посвященный выходу на европейский рынок ставшей уже знаменитой игры — Gran Turismo.

Чтобы принять участие в конкурсе, вам нужно ответить на следующие вопросы:

1. Назовите первые гонки на PlayStation, сделанные тем же разработчиком, что и Gran Turismo.
2. Назовите первые пять игр, выпущенных для PSX.
3. Назовите 10 любых портированных с PC на PSX игр.

10 человек, первыми приславшие правильные ответы, получают фирменный диск новой европейской версии суперигры Gran Turismo.



Мы ждем ваших ответов по адресу:
117419, Москва, 2-й Рощинский пр., 8, "ВидеоИгры"

GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR

RESIDENT EVIL 2

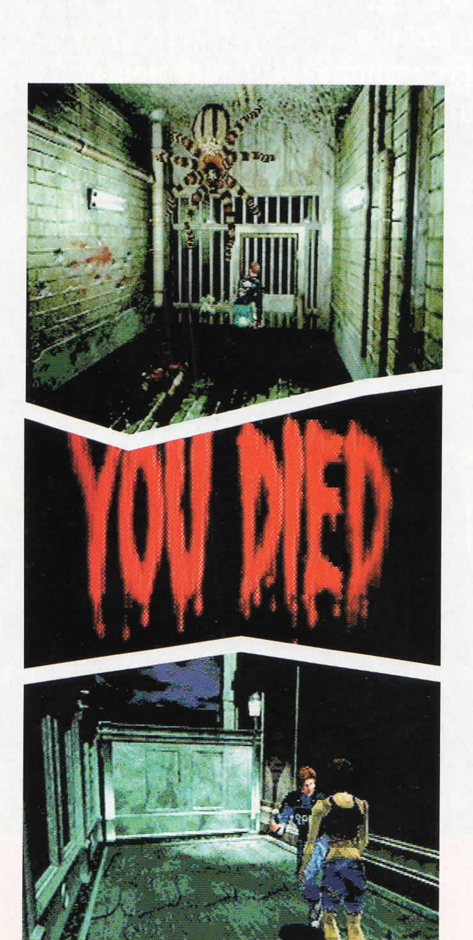
Т.С.Гарп

РУКОВОДСТВО ПО ВЫЖИВАНИЮ

Окончание.
Начало см. в №2'98.

Во 2-м номере "ВидеоИгр" мы начали эпопею прохождения Resident'a. Грандиозность замысла авторов этого творения не позволила нашим советам уместиться в рамках одной публикации. Так что приходится продолжить повествование с того места, где остановились прошлый раз. Тонкий намек тем, кто пропустил материал в предыдущем номере: бегите искать и покупать журнал. Или вы настолько самоуверенны, что решили справиться самостоятельно?

Итак, мы снова отправляемся в путь, приглашая и вас разделить нашу участь!



1.9. Опять Леон: склад оружия

Теперь возвращайтесь через стоянку автомобилей (здесь прогуливаются два добермана) в коридор, а оттуда — во вторую комнату слева. Выдерните зеленую травку из горшочка, возьмите с полки карту и пистолетные патроны, а затем поверните (вверх, вниз, вверх, вниз, вверх) переключатели на панели. Воспользовавшись ключом "КРЕСТИ", проберитесь в прозекторскую, прибейте двух ползучих тварей и возьмите красную магнитную карточку. Вставьте ее в электронный замок, чтобы попасть на склад. На складе вы найдете патроны для пистолета и для "магнума", а также автомат и вещмешок (если вам их оставила Клэр).

1.10. Шестеренка и вторая фигурка

Покиньте склад, поверните налево и поднимитесь по лестнице. Пришлепнув еще пятерых зомби, пройдите вдоль перил в комнату охранника (она открывается ключом "КРЕСТИ"). У кровати вы найдете патроны для "магнума" и дневник, а в зеленом шкафчике — патроны для шотгана. Пройдите по коридору в офис с сейфом, выйдите через синюю двустворчатую дверь и поверните направо (в углу возле пальм растет зеленая травка).

Коридор выведет вас к металлической двери с решеткой. Внутри — баллончик с лекарством, маленькая неожиданность и вторая фигурка.

Сорвите красную травку, откройте бирюзовую дверь с золотой ручкой ключом "КРЕСТИ", войдите и разожгите печь с помощью зажигалки. Включите газовые светильники: средний, ближний, дальний.

Пристрелите каменного громилу в плаще, возьмите у него пистолетные патроны, поднимите выпавшую из картины шестеренку и покиньте комнату. В конце коридора каменный урод проломит стену и опять начнет к вам приставать. Если вы его пристрелите — получите коробку патронов для шотгана.

1.11. Третья и четвертая фигурки

Отправляйтесь в то место, где вертолет проломил стену здания. Загляните в комнату с антиквариатом и вставьте красные камни в углубления на рельефных бюстах. Выньте из груди закованного воина третью фигурку и пройдите через открытый взрывом пластиковой бомбы коридор в комнату шефа полиции, а оттуда — в комнату за красными занавесками. На этот раз в сундуке лежит заводная ручка.

На обратном пути вы в очередной раз встретите громилу в плаще. Теперь в кармане у каменного гопника будут лежать патроны для "магнума".

Вернитесь в библиотеку, взойдите по ле-

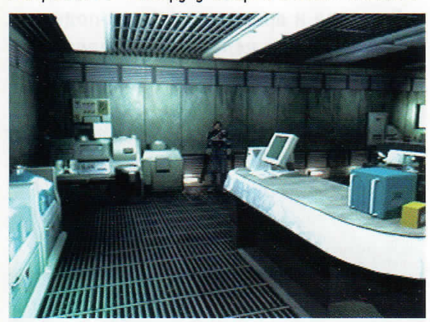
стнице и выберитесь на балкон третьего этажа. Войдите в комнату с механизмами, поверните заводную ручку в устройстве на стене справа, поднимитесь по деревянной лестнице, вставьте отсутствующую шестеренку в механизм и нажмите кнопку. Возьмите четвертую фигурку и спуститесь в шахту.

1.12. Первый бой с Уильямом

Поговорив с Беном и Эйдой, пройдите в собачий питомник и спуститесь в канализационный люк. Проскочите мимо пауков (если они еще живы) и поднимитесь наверх. Зайдите в первую комнатку слева и сохранитесь. За следующей дверью вы найдете Уильяма с ржавой трубой в лапе. Выпустите в него 8 пуль из "магнума" и скиньте подлеца в отстойник, затем перейдите мостик, вставьте фигурки в панель на стене и откройте дверь слева.

2. Канализация

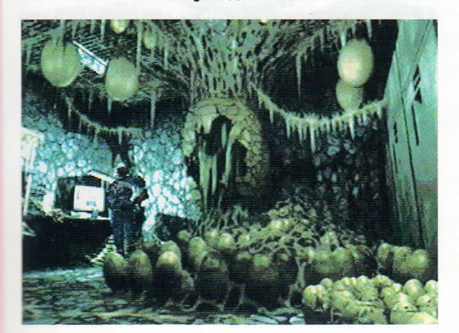
Побеседовав с Эйдой, спуститесь в воду и откройте ворота. Залезьте на возвышение (обратите внимание на синюю травку в горшочках) и войдите в просторную комнату. Достаньте из тумбочки пистолетные патроны. В шкафу у лифта лежит баллон-



чик с лекарством, а в углу стоит пишущая машинка и волшебный сундук. Отодвиньте здоровенный шкаф у стены, проберитесь в темную комнату, зажгите светильники на стенах и отыщите на полках патроны для "магнума" и шотгана. Вернитесь к лифту и спуститесь вниз.

2.1. Игра за Эйду

Внизу с вами произойдут два замечательных события: вы увидите Аннет и станете

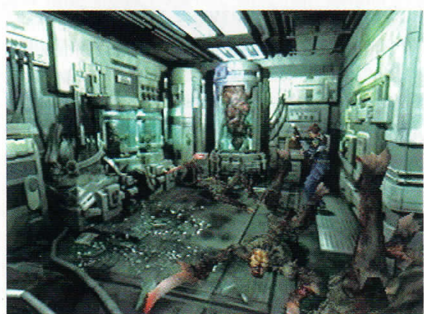


Эйдой. Оставьте потерявшего сознание Леона и отправьтесь вслед за женщиной.

Преодолейте оккупированную бешеными тараканами вентиляционную шахту, догоните Аннет, поговорите с ней и, наконец, скиньте ее в зловонные нечистоты (правильно, правильно: давно всю семейку туда пора). Пробегите по мостку налево и спуститесь с лестницы...

2.2. Опять Леон: монетка с волком

Леон тем временем просыпается и встает: он опять в вашем распоряжении. Снимите карту со стены, пробегите по коридору вперед, спуститесь в воду, поверните налево и обыщите мертвых людей. Возьмите у одного из них маленький ключик и монетку с волком, вернитесь обратно в



коридор, поверните направо и поднимитесь на лифте. В сумке на столе лежат патроны, рядом с машинкой валяются ленты, а у стены стоят три горшочка с целебной травой. Найденным ключом вы сможете открыть дверь в комнату, где когда-то давно, еще в первой части игры натерпелась страху девочка Шерри. Здесь разгуливает все тот же зомби, а на полках лежат патроны для "магнума" и шотгана.

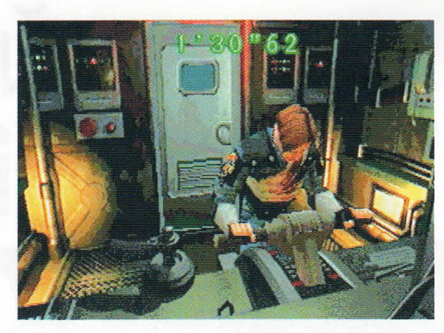
2.3. Монетка с орлом

Вернитесь в канализационный туннель и пробегите, минуя пауков, в комнату слева от водопада. Опустите мост с помощью вентиля, пройдите на другую сторону и поднимите мост. У пишущей машинки вы найдете патроны для шотгана, а на полу — два горшочка с целебной травкой.

Проделайте старую шутку с аллигатором (см. "Игру за Клэр"), сойдите в воду (справа в мусоре лежат ленты для пишущей машинки) и позвольте Эйде себя перебинтовать. Пройдите по мосту, поверните налево и поднимите монетку с орлом (здесь же лежит дневник охранника).

2.4. Ключ от оружейного шкафчика в лаборатории Umbrella

Остановив вентилятор, вернитесь к двери за водопадом, вставьте найденные монетки в устройство на стене справа, войдите в туннель и вызовите подвесной троллейбус. Во время путешествия вездесущий



Уильям нанесет вам своеобразный визит. В этот раз лучше предоставить его Эйде. Бегайте, уворачиваясь от когтистой лапы, пока девушка с ним не разберется.

3. Umbrella

На полу рядом с пушкой лежит ключ от оружейного шкафчика (хорошо, что зажигалка теперь всегда под рукой). В туннеле за дверью — все те же зомби (можете и их повесить на Эйду). Пройдите налево и отыщите на полу рядом с мертвецом дополнительные детали для шотгана. За следующей дверью вас ждут новые трупаки, а также разнообразная полезная травка и



лестница в безопасную комнатку с сундуком, пишущей машинкой, лекарством и боеприпасами.

3.1. Ключ для панели управления

Выйдите в депо, возьмите с бочки пистолетные патроны и спуститесь на лифте. Добравшись до конца туннеля, вы найдете ключ для панели управления. Посмотрите в монитор и ужаснитесь: бессмертный гопник, каменный боксер, ЧЕЛОВЕК В ПЛАЩЕ идет бить вам по роже!

Ну и ничего: четыре выстрела из "магнума" отправляют этого типа в нокаут, а патроны для шотгана нам никогда не помешают. Вернитесь к Эйде и поверните найденный ключ на панели управления.

3.2. Второй бой с назойливым ученым. Подключение энергии к главному лифту

Выйдите к электровозу и активизируйте платформу. Отыщите внутри поезда патроны для "магнума" и сразитесь с Уилли. Победив генетика, вернитесь к



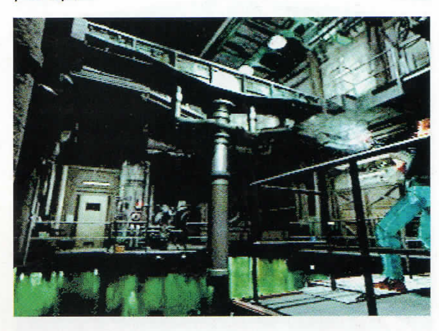
девушке и поговорите с ней. Заберитесь на мостик перед электровозом, пролезьте в очередную вентиляционную шахту и поверните налево. В цехе за красной дверью вы найдете волшебный сундук и горшок с зеленой травкой. Затолкайте черный ящик на лифт, спуститесь и придвиньте его к двум другим ящикам. Пройдите к красному лифту под надписью DANGER, вновь спуститесь, пристрелите двух ползучих тварей и переведите вниз рубильник на панели. Поднимитесь наверх, возьмите бумажку рядом с мертвецом (недалеко от него на столике стоит пишущая машинка с лентами) и вернитесь в цех. Пройдите обратно к вентиляционной шахте и заберитесь в главный лифт.

3.3. Предохранитель, карточка Umbrella и огнемет

Чудо техники доставит вас к лабораториям Umbrella. Пристрелите пятерых



полусгнивших зомби, поверните направо и пройдите в узловую комнату. Проделайте то же, что и в первой части: сходите на холодильник (проход под синей лампой), соберите предохранитель, вернитесь и вставьте его в генератор.



Теперь пройдите в Западный сектор, откройте последнюю дверь в туннеле, возьмите со столика магнитную карточку Umbrella, достаньте из шкафа огнемет и подпалите торчащие из стены щупальца. Пролезьте по вентиляционной шахте в следующую комнату, прибейте ползучих тварей, а затем отыщите патроны для шотгана и ленты для пишущей машинки.

3.4. Большой ключ

Вернитесь по туннелю к надписи WEST AREA, откройте боковую дверь и нейтрализуйте ядовитые растения. Выйдите на балкончик (здесь вас поджидает еще один зеленый монстр), сорвите целебную травку в углу и спуститесь по лестнице.

Пройдите в лабораторию (по дороге вам встретятся три ползучие твари, несколько горшочков с целебной травой, волшебный сундук и пишущая машинка), достаньте из шкафчика у входа дополнительную деталь для "магнума". Разберитесь с трупаками в генетической кузнице и возьмите со стола у компьютера большой ключ.

3.5. Регистрация. Секретная комната

Загляните в комнатку с гигантской молью и яйцами, зарегистрируйтесь на компьютере, введя пароль GUEST. Пройдите в Восточный сектор, откройте боковую дверь у надписи EAST AREA, произведите идентификацию отпечатков пальцев и загляните в доселе неизведанную лабораторию. Внутри вы найдете множество заспиртованных изобретений корпорации Umbrella, три ползучие твари и самый обыкновенный автомат (стоило ради этого столько мучиться!).

3.6. Ключ для лифтового компьютера

Вернитесь к главному лифту, поднимитесь наверх и поговорите с Аннет. Когда истеричная женщина начнет размахивать пистолетом, появится человек в плаще и спасет вас от неминуемой смерти. В очередной раз набейте боксеру морду и выньте из кармана серого плаща патроны для "магнума". Войдите в цех, спуститесь на лифте и заберитесь по ящикам на платформу. Откройте дверь большим ключом и немного поплачьте.

Поднимите с пола ключ и возвращайтесь в комнату отдыха, где Клэр оставила маленькую Шерри. Возьмите девочку и пройдите к главному лифту.

3.7. Последний бой с человеком в плаще

Используйте найденный ключ для доступа к лифтовому компьютеру. Отнесите Шерри в поезд.

Проследуйте в последний вагон (здесь стоит пишущая машинка и волшебный сундук) и поднимите с пола ключ для входа на платформу. Вернитесь к Шерри, покиньте поезд и откройте решетчатую дверь слева. Теперь до взрыва осталось всего пять минут!

Поднимитесь по лестнице и пробегите на другую сторону моста. Перед вами — панель управления. Нажмите кнопку, выньте два здоровых штепселя и бегите в начало платформы. Откройте дверь, пробегите мимо бассейна с лавой и воткните штепсели в щиток.

Теперь вам предстоит в последний раз побить каменное страшилище (на этот раз уже без плаща).



Стреляйте в боксера из чего-нибудь позабористее и время от времени подкрепляйте здоровье целебными средствами. Продержитесь некоторое время, пока неожиданно ожившая Эйда не скинет вам... как бы это назвать? Гранатомет невероятных размеров? Нет, скорее что-то вроде ракетной установки! Как только вы доберетесь до оружия, все проблемы с каменным человеком будут решены. Достаточно одного выстрела!

Вернитесь к поезду, расстреляйте последних зомби, нажмите кнопку в начале платформы и вбегите в вагон к Шерри. Поверните рычаг в кабине, чтобы включить электровоз.

3.8. Добить негодяя!

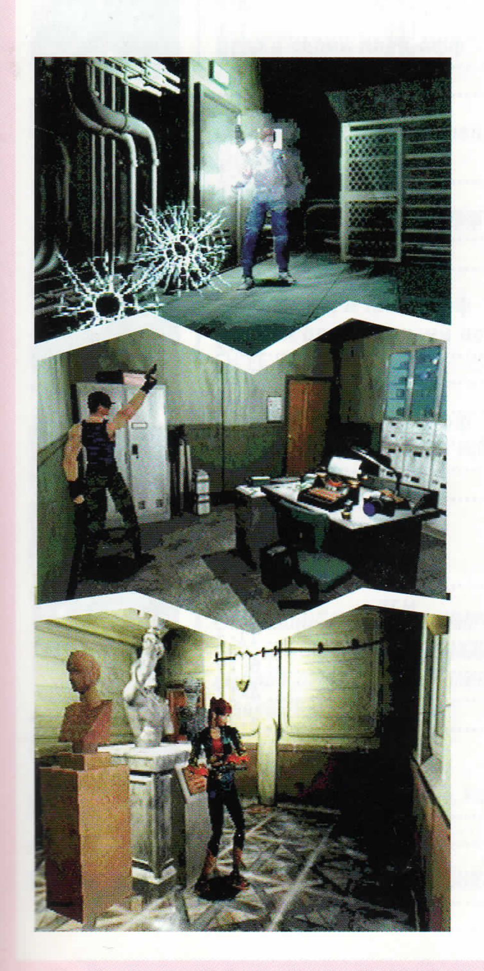
После анимационной вставки сбегайте в конец состава и выпустите в Уилли последний снаряд из своей ракетницы. Добейте негодяя!

P.S. Итак, прохождение второго сценария (начинает Клэр, заканчивает Леон) вы теперь имеете полностью. Если вы вдруг уже начали игру с Леоном, не отчаивайтесь. Задачи в разных сценариях хотя порой и перепутаны местами, в общем одни и те же. Ищите нужную информацию в тексте, ориентируясь по названиям заголовков, и не обращайте особого внимания на то, какой сценарий вы в данный момент проходите. Удачи!

Страшные тайны
Resident Evil 2

Вот они, долгожданные подсказки к RE2! Возрадуйтесь! Конечно, в большинстве случаев вам и с ними придется изрядно попотеть над заданными разработчиками задачками, но, согласитесь, главное — знать верное направление. Все остальное достигается ослиным упрямством и прилежным трудом. Вперед, бойцы!

НЕСКОЛЬКО ПОДСКАЗОК К ИГРЕ



Добьемся высоких показателей

Для того, чтобы получить почетный разряд "А", необходимо пройти игру менее чем за 3 часа, сделав не больше шести сохранений. Кстати, не следует забывать о пагубном влиянии баллончиков с лекарством и любого оружия с неограниченным количеством патронов. Проще говоря, если вам нужен высокий разряд, от этих излишеств следует отказаться.

Это бесконечное оружие

Закончив миссию 1 (первую игру с любым из героев) за 2,5 часа или меньше и заработав разряд "А" или "В", вы получите гранатомет с неограниченным числом патронов.

На миссии 2, если вы пройдете игру с разрядом "А" или "В" менее чем за три часа, вам достанется автомат с неограниченным числом патронов, а если менее чем за 2,5 часа — гранатомет, автомат и пулемет с неограниченным числом патронов.

Обратите внимание на то, что использование оружия с неограниченными боеприпасами понизит ваш будущий разряд.

Незнакомый персонаж по имени Hunk

Для того чтобы поиграть в роли одного из солдат, которые пытались украсть вирус "Т" у великого генетика Уилли, необходимо закончить игру с Леоном или Клэр, получив разряд "А".

Кусочек Tofu

С Ханком все достаточно просто, а вот для того, чтобы стать куском китайского блюда Tofu, вооруженным ножом, придется потрудиться. Для этого необходимо пройти обе игры три раза с разрядом "А": сначала с одним героем, затем с другим, затем еще раз с одним и другим, а затем еще разок.

Смена костюма и новый шотган

Начните игру на уровне Normal и доберитесь до департамента полиции, не подняв по пути ни коробки патронов. Прикарманьте боеприпасы, которые лежат на столе в центральном холле, вернитесь на улицу и спуститесь по лестнице в переход. Здесь вы обнаружите зомби Брэда Викерса. Чтобы не тратить чересчур много патронов, оглушите его несколькими выстрелами, чтобы он упал, подойдите и, когда он вцепится вам в ногу, отшибите ему башку. В кармане Брэда лежит ключ от шкафчика в комнате с фотолабораторией. В этом шкафчике Леон найдет два новых костюма, а Клэр — один костюм и новый модняцкий пистолет.

Быстрое уничтожение аллигатора

Как только перед вами окажется разверзнутая пасть аллигатора непомерных размеров, бегите назад по туннелю, пока не увидите красную лампочку на стене слева. Нажмите на кнопку под этой лампочкой, чтобы освободить огромный баллон с горючим. Когда чудовище схватит баллон своим неуемным ртом, пальните в него разок из любого оружия и смотрите, какой получится "бах!".

Еще одна не очень интересная пленка

Помните стол под плакатом S.T.A.R.S. в комнате одноименной команды? Интересного на нем вроде ничего не лежит. Тем не менее, обыскав стол 50 раз (!) вы найдете очередную пленку, которую сможете проявить в фотолаборатории.

Как подстрелить камеру

Выйдите на площадку с рухнувшим вертолетом, встаньте непосредственно у двери в здание, наведите шотган на камеру и пальните.

Этот трюк можно проделать в любом месте, где есть возможность точно прицелиться в камеру, однако ни с каким оружием кроме шотгана трюк не сработает.

Сейф

Сейф, который находится в комнате за голубыми дверями, открывается кодом 2236.

Травушка-муравушка: эффективные смеси

Зеленая + голубая = противоядие и малое восстановление здоровья.

Зеленая + зеленая = среднее восстановление здоровья.

Зеленая + красная = полное восстановление здоровья.

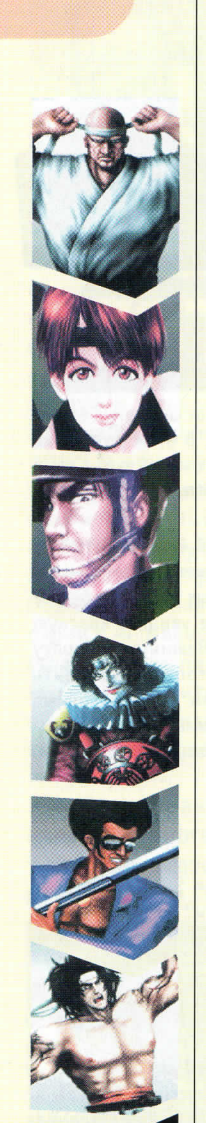
Зеленая + зеленая+голубая = противоядие и среднее восстановление здоровья.

Зеленая + зеленая + зеленая = полное восстановление здоровья.

Зеленая + голубая + красная = противоядие и полное восстановление здоровья.



Bushido Blade 2



Дополнительные персонажи
По ходу игры вам помогают друзья. Пройдите один уровень так, чтобы друга не убили, тогда после прохождения всех уровней до конца он станет доступен в меню. Не забудьте после этого сохраниться.

Режим Slash
Пройдите режим Boss, ни разу не погибнув (то есть не используя continue).
В главном меню появится добавочный режим Slash.

Режим Chanbarra
Победите всех в режиме Boss, ни разу не погибнув (то есть не используя continue).
Для того чтобы попасть в режим Chanbarra, выберите в главном меню режим линка (Link Mode) и два раза нажмите "вниз".

Советы
Черный босс
На черном боссе надеты доспехи для кэмпо, правда, не простые, а стальные, так что каждый ваш удар будет отлетать, не причинив вреда. Побегайте вокруг черного босса кругами так, чтобы зайти к нему со спины, и ударьте прямо в эмблему школы у него на спине.

Белый босс
Белый босс ведет себя совершенно неспортивно — телепортируется в сторону при каждом вашем удачном ударе. Казалось бы, ситуация безвыходная, но одна зацепочка все же есть. Телепортируясь после вашего удара, белый босс появляется все ближе и ближе к вам. Когда вы увидите, что он стал появляться достаточно близко, используйте заранее отрепетированную связку из двух-трех ударов. Уйдя от первого удара, босс появится как раз вовремя, чтобы получить оставшиеся.
Проблемы могут возникнуть и с прохождением бойцов с огнестрельным оружием. В этом вы вполне разберетесь сами, скажем лишь, что атака в лоб — далеко не самая эффективная. Да! И не забывайте про кнопку "бег".

NBA Jam Extreme

Дополнительные игроки
Введите эти инициалы и даты рождения игроков после выбора опции Keep Record.

Имя	Инициалы	Дата рождения
(sports team)		
Junior Seau	JR_	6-1
John Elway	WAY	9-30
Frank Thomas	BIG	12-6
Marv Albert	MRV	12-31
Newt Gingrich	NEW	8-12
XX Samoa	TVH	6-6
(special sports team)		
Cheryl Swoops	SWO	1-1
Rebecca Lobo	LOB	7-4
Carol Blazejowski	BLZ	3-1
Bob Lanier	LAN	9-10
Air Nick	ARN	5-18
George Gervin	ICE	4-27
(Sculptured 1)		
Dwain Skinner	DAS	2-21
Dave Ross	DJR	6-8
Jeff Peters	JBP	5-17
Daren Smith	DRS	4-10
Mike Callahan	MWC	5-1
The TinMan	TIM	1-24
(Sculptured 2)		
Mark Ganus	MMG	9-16
Roy Wilkens	RNW	9-15
Rob Dautel	RAD	3-19
James Hebdon	JPH	4-26
Dean Morrell	DSM	5-9
Mike Peery	MJP	5-26
(Squid team)		
Melissa Pardike	MAP	3-26
Jane Bradley	JLB	5-23
Jonathan Dansie	JWD	8-2
Lee Phung	LEE	1-1
Jason Greenburg	JAY	4-18
Chris Hawkes	CDH	2-21
(Acclaim Team 1)		
XX Weasel	DAN	2-1
Magic Hair	SET	12-8
XX Sequia	SDR	4-10
XX Pistol	WAN	6-10
(Acclaim Team 2)		
Mark Shafer	XTL	5-2
Bob Davidson	RAD	10-18
XX Fumongus	GUN	1-11
Geoff Higgins	GCH	4-13
Air Dog	SAM	1-21
Ice Princess	MDK	12-24
(Happy Team)		
Pirate Bill	SAL	2-22
MR. Happy	MJT	3-22
MR. Unhappy	GEM	11-3
Dufus the Clown	GRR	6-19
Three Feet Under	TOD	4-17
Oooh	LJH	1-26
(Invisible Team)		
Who	WHO	1-1
Brained	BCS	1-17
Monkey Boy	PJP	11-2
Howie	BCE	7-10
Jim Jung	JKJ	12-13









Дополнительные команды

Активизируются так же, как и дополнительные игроки, но при вводе необходимо удерживать L1 и R1

Имя	Инициалы	Дата рождения
Access All Teams	JBP	May 17
Smiley Team	GRR	June 19
Misfit Team	MSS	October 26
Celebrity Team	BIG	December 6
Special Sports	LAN	September 10
Invisible Team	PJP	November 2
East All Star Team 1	LMH	June 28
East All Star Team 2	EST	March 14
West All Star Team 1	WST	July 12
West All Star Team 2	RMC	April 21
Rookie Team 1	SCT	November 14

Уменьшенные игроки

В меню выбора опции BIG HEAD нажмите ↑, ↓, ←, →, ↓, ↑, а затем крестик.

Случайный выбор игрока

Нажмите ↑ + R1 одновременно.

Случайный выбор команды

В меню выбора команды нажмите ↑ + R1 одновременно.

Введите эти коды в меню KEEP RECORD. Каждая пара букв с соответствующего по номеру контроллера

Игра в серии плей-офф

PL AY OF FS

Игра в матча на выбывание

SH OO TO UT

Игра в финале плей-офф

FI NA LS

Начать игру в плей-офф с двумя одержанными победами

CH EE SY

Начать игру в плей-офф с тремя одержанными победами

NO VI CE

Тест звука

KA ZO O

Следующие коды возымеют действие, будучи набраны в промежутке между выходом из меню выбора игроков и появлением следующей заставки (VS. screen)

Постоянное Turbo

Удерживая кнопку Turbo, нажимайте ↑, ↓, ↑, ↓

Игра с бонусами

На всех четырех контроллерах нажмите ↑ и кнопку Extreme

Отключение арены и шкалы Turbo

Удерживайте Extreme + Pass + ↑

Следующие коды активизируются, когда все игроки уже находятся на площадке и до того, как будет дана последняя подсказка (Tip off)

Игра надувным мячом

Нажимайте последовательно кнопки Pass, Pass, Turbo, Extreme, Turbo, Pass, Pass

Игра футбольным мячом

Нажимайте последовательно кнопки Pass, Pass, Turbo, Turbo, Extreme, Extreme, Extreme

Отключение CPU Assistance

Нажимайте последовательно кнопки Extreme, Turbo, Pass, Pass

"Быстрые" руки

Нажимайте последовательно кнопки Pass (3x), Turbo (3x), Extreme (3x), Pass (3x)

Мощный толчок

Нажимайте последовательно кнопки Turbo (2x), Pass (2x), Turbo (2x), Pass (2x), Turbo (2x), Pass (2x), Turbo (2x)

Разрешение выбивать мяч из кольца

Нажимайте последовательно кнопки Extreme (8x), Pass, Extreme (9x)

Увеличение до максимума способности подбирать отскоки

Нажимайте последовательно кнопки Pass (2x), Extreme, Special, Extreme, Turbo

Увеличение до максимума способности забивать трехочковые мячи

Нажимайте последовательно кнопки Pass (8x), Extreme, Pass (7x)

Режим игры "Дик Мертвый Глаз"

Нажимайте последовательно кнопки Turbo (5x), Pass, Extreme, Turbo (6x)

Бросок "Суперрадуга"

Нажимайте последовательно кнопки Turbo (5x), Pass (2x), Turbo (6x)

Total NBA'98

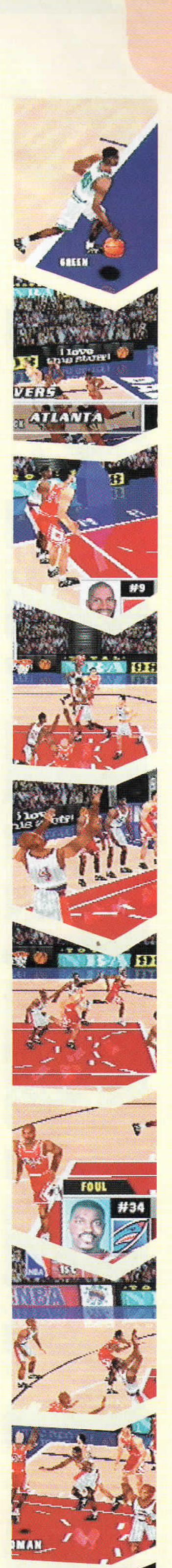
Для того чтобы убрать статистику с экрана во время перерывов, нажмите L1, L2, R1, R2

Need for Speed 3

Коды вводятся после нажатия Start и до появления экрана загрузки. Влияют на игру в любом режиме

Power Horn

START + SELECT + R1 + L2, в игре жмите гудок.





Slow Motion (снижение скорости игры на 20%)
↑ + ✖ + ▲
Increase Car Weight (увеличение веса машины, что позволяет сбивать предметы на дороге)
SELECT + ■ + ✖

Cop Talk (меняет речь полицейских
с акцентом: ↑ + R1 + L2
по-немецки: ↑ + R2 + L1
по-испански: ↓ + R2 + L1
по-итальянски: ← + R2 + L1
по-французски: → + R2 + L1

Введите вместо вашего имени (Options-Username):
playtm — трасса The Room, игрушечная трасса в детской комнате
xcav8 — трасса Caverns, пещера и много препятствий
xcntry — трасса AutoCross, каньон
mnbeam — трасса SpaceRace, космическая станция
gldfsh — трасса Scorpio 7, подводная колония
mcityz — трасса Empire City

Машины
1jagx — Jaguar XJR-15
amgmrc — Mercedes Benz CLK-GTR
rocket — машина El Nico

Прочее
seeall — включить все виды камеры (Options-Views)
spoilt — сделать доступными все машины (включая El Nico) и все трассы (кроме секретных)

Введите следующие коды, чтобы сделать доступными:
800fa9e0003d — трасса Empire City и машина El Nico
800439320101 — Jaguar XJR-15 и Mercedes CLK-GTR
800439300101 — Ferrari 550 и Lamborghini Diablo
8004392e0101 — Italdesign Nazca

Введите следующие коды, чтобы:
C2d011dd300000
8011dd300001 — начать гонку со второго круга в Knock-Out
d011dd300000
8011dd300003 — начать гонку с четвертого круга в Tournament

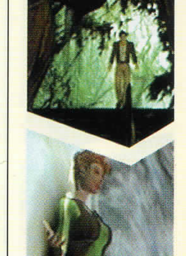
Jag становится доступным при победе в tournament на уровне сложности beginner; Mercedes — на уровне сложности expert; для получения оставшихся машин к моменту перехода на пятый тур tournament нужно занимать одно из первых трех мест.
Пройдите дальше четвертого тура tournament, находясь на одном из трех первых мест, — станет доступной одна из четырех "закрытых" трасс. По девятой, bonus-трассе можно проехаться, если занять первое место в Knockout на уровне сложности beginner.
Желающие посмотреть на "Титаник": выберите трассу Aquatica, выключите режимы night driving и weather. Остановитесь на большом повороте после гудка.

Pitfall 3D: Beyond the Jungle



Все пароли вводятся в главном меню в пункте "Пароли"

GIVEMELIFE — добавить 10 жизней в следующей игре
PLAYMOVIES — показать все ролики
STEVECRANEME — получить 99 жизней
2DHARRY — сделать Harry двумерным
BIGHEADHARY — сделать Harry большую голову
STOPTALKING — выключить реплики Harry
Pitfall CRANESBABY — запустить оригинальную версию



Samurai Shodown III: Blades of Blood



Игра за Занкуро
Выберите режим поединка (Vs. mode), после чего перейдите в меню выбора персонажа. Отметьте Haohmaru, нажмите Start, затем отметьте следующих персонажей, сохраняя очередность: Genjuro, Basara, Ukyo, Rimururu, Haohmaru, Shizmaru, Nakoruru, Hanzo, Amakusa, Gaira, Galford, и Shizmaru. Оставляйте Shizmaru выбранным до тех пор, пока на таймере не появится значение "03", после чего нажмите ✖ + ●. В центре экрана появится изображение Занкуро.



San Francisco Rush



Гонка на грузовике
Выберите любую машину и держите L1 до самого начала заезда.



Гонка на багги
Выберите любую машину и держите R1 до начала заезда.

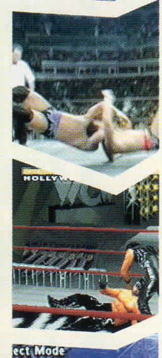
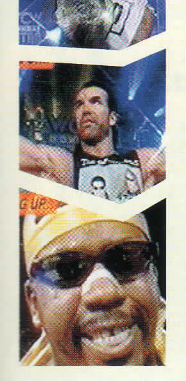


Секретные автомобили
Выберите любую машину и нажмите ↓ в меню выбора коробки передач.
Выберите любую машину и держите R1 + R2 до начала заезда.
Нажмите ● в меню выбора машины.



(Примечание: некоторые дополнительные автомобили становятся доступными после завершения определенных этапов игры. Так, полицейскую машину вы сможете получить только после завершения соревнований в circuit mode.)



Н.Л.О.
В меню выбора автомобиля нажмите R1 + R2 + L1 + L2 и, не отпуская этих кнопок, выберите машину, нажмите ✖ при выборе коробки передач, после чего нажмите ▲ и держите его нажатым до самого начала состязаний.

Изменение цвета машины
Нажмите ■ в момент выбора автомобиля.

WCW Nitro

Большие руки
На экране выбора режима нажать L2 7 раз , а затем L1 17 раз.

Voodoo Mode
На экране выбора рестлера нажать L1 7 раз, L2 + Select — вы услышите сигнал. В течение поединка от каждого удара голова рестлера будет становиться все больше и больше.

Bonus Rings
В меню опций нажать R1, R2, R1, R2, L1, L2, L1, L2, Select

Компьютерный помощник
Нажмите Select в любой момент во время поединка — выйдет новый рестлер, который поможет вам побить противника.

Легкая победа
Выберите ринг Disco и вышвырните своего противника за ринг. Когда он поднимется, нажмите L2, и он затанцует YMCA-танец. Держите кнопку нажатой, пока не кончится время боя.

YMCA
Играя на ринге Disco, нажмите L2

Большие головы
На экране выбора режима нажать R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2, Select

Дополнительные игроки
Победите в WCW League для получения новых игроков

Все рестлеры
На главном меню нажать R1, R1, R1, R1, R2, R2, R2, R2, L1, L1, L1, L1, L2, L2, L2, L2, Select

Выбор ринга
В меню опций нажать R1, R2, R1, R2, Select. С этого момента каждый раз, когды вы будете нажимать Select, вам будет предоставляться выбор ринга

Большие головы, руки и ноги
Зайдите в меню опций и нажмите R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R1, Select

Постоянная победа
Выберите рестлера на экране выбора героев и нажмите L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2, Select

Выбор ринга
В меню опций нажать R1, R2, R1, R2, Select. С этого момента каждый раз при нажатии кнопки Select вам будет предлагаться выбор ринга.

War Gods

Коды вводятся в меню с помощью опции Cheat

Непобедимость для первого игрока
Ввести 2358 для активизации. Для отключения ввести 8532

Непобедимость для второго игрока
Ввести 1224 для активизации. Для отключения ввести 4221

Увеличение силы для первого игрока
Ввести 7879 для активизации. Для отключения ввести 9787

Увеличение силы для второго игрока
Ввести 3961 для активизации. Для отключения ввести 1693

Включение Fatality
Ввести 7453 для активизации. Для отключения ввести 3547

Бесконечные продолжения
Ввести 0705 для активизации. Для отключения ввести 5070

Быстрая игра
Ввести 4258 для активизации. Для отключения ввести 8524

Упрощение Fatality
Ввести 0322 для активизации. (Нажимать HP + LK для исполнения Fatality). Для отключения ввести 2230

Включение бойца Grox
Ввести 6969 для активизации. Для отключения ввести 9696

Включение бойца Exor
Ввести 2791 активизации. Для отключения ввести 1972

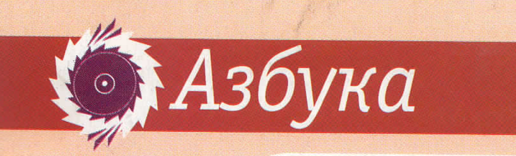
Случайный выбор персонажа
Нажать 🡅 + Start не картинке выбора персонажей.

Коды уровней
1 — 5550
2 — 5551
3 — 5552
4 — 5553
5 — 5554
6 — 5555
Секретный — 5557 (для отключения ввести 5556)







Краткий толковый словарик

"странных русских" слов, которые могут смутить вас при чтении этого номера "Видеоигр"

AI (от англ. artificial intelligence) — искусственный интеллект, который и противостоит вам во всех играх. Если программисты тратят на AI достаточно времени и создают серьезного противника, то играть становится намного интереснее — все-таки хочется видеть достойного соперника не только на ущербном split-screen'e, но и сражаясь в одиночку.

Frame (фрейм) — кадр, статичная картинка, которых чем больше сменяется в течение одной секунды, тем плавнее и естественней движение изображения. Один из залогов быстрой графики — высокий показатель кадров в секунду.

Frame rate — количество кадров в секунду.

Gameplay — игровой процесс. Чем радостнее он проходит, тем лучше игра.

God-game — игра за Бога, то есть сильнее вас в игре персонажей не наблюдается. Обычно этот эффект достигается при помощи кодов. Очень быстро надоедает.

Lifebar — длинная (обычно только в самом начале) полоса, символизирующая количество оставшейся энергии.

NPC (от англ. non player character) — персонаж, управляемый не игроком (подразумевается — компьютером).

Split-screen — делим экран пополам: тебе половина и мне половина. На одной летит (едет, плывет) твое транспортное средство, на другой мое. Все довольны, только иногда путаются, где чья половина.

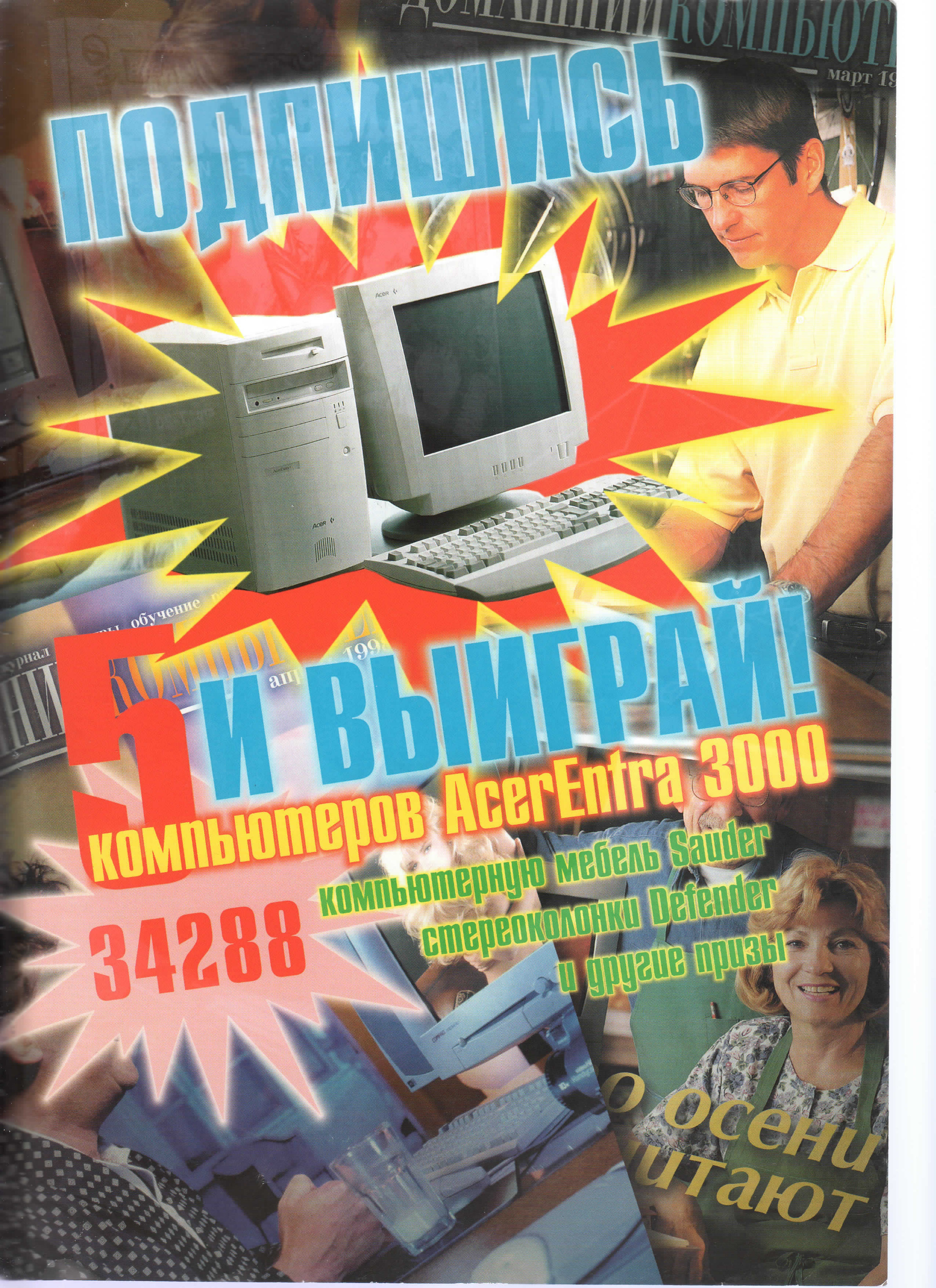
Апгрейд — это когда вы, разочаровавшись в своем цифровом геймпаде, покупаете взамен него продвинутый аналоговый или же совершаете иную покупку, совершенствующую ваше любимое игровое оборудование. А вообще, это обновление устройства или механизма, дополнение его чем-то более современным.

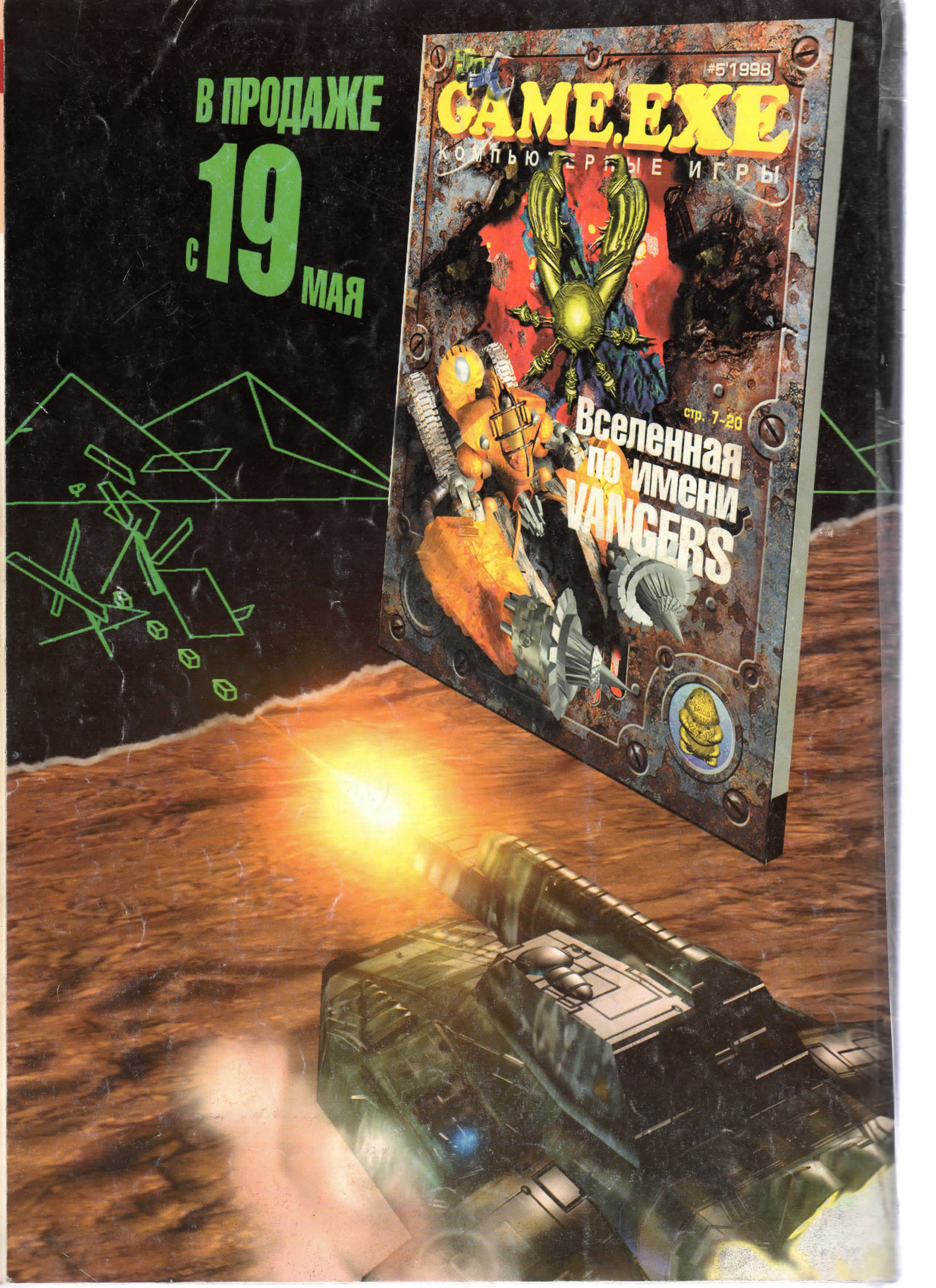
Геймпад (от англ. gamepad) — вспомните... что вы чаще всего держите в руках? Правильно — что-то такое серенькое с кнопочками. Это он и есть — геймпад, который некоторые, заблуждаясь, называют джойстиком. Независимо от названия, вещь крайне правильная и в хозяйстве незаменимая.

Отрендерить — осуществить процесс наложения на плоскости трехмерных объектов рисунков (текстур).

Пиксель (от англ. pixel) — точка на экране, из великого множества которых и складывается целостное изображение. Естественно, что чем их больше, тем четче будет отображаться все происходящее.

Полигон (от англ. poligon) — маленькая плоская частичка большого и трехмерного изображения. Их много, и они, соединяясь, образуют объемные предметы. Большое количество полигонов в каком-нибудь объекте неизбежно приводит к улучшению качества, придавая ему большую реалистичность.


подпишись
и выиграй!
5 компьютеров AcerEntra 3000
компьютерную мебель Sauder
стереоколонки Defender
и другие призы
34288
о осени
итают



В ПРОДАЖЕ
С 19 МАЯ
#5'1998
GAME.EXE
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
стр. 7-20
Вселенная по имени VANGERS